★ SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER ★

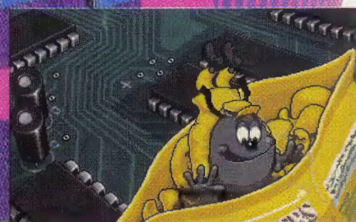
Gry Komputerowe

numer 1/93 (1) ★ INDEX 324329 ★ CENA 15.000 zł

COMPUTER STUDIO

One Step Beyond





- W CO GRAĆ
- JAK GRAĆ
- NOWOŚCI



FEATURING COLIN CURLY

- ZAPOWIEDZI
- TIPSY
- MAPY





PC
ATARI ST
AMIGA





Cześć!

Witam serdecznie wszystkich fanatyków gier komputerowych w nowym piśmie adresowanym specjalnie do Was. Jak zwykle przy pierwszym spotkaniu wypadałoby powiedzieć coś o naszych planach. Zapewne dla wielu z Was nie jest tajemnicą, że wydajemy inne czasopismo o grach a mianowicie „Computer Studio". Po co zatem mielibyśmy wydawać jeszcze jedno bliźniacze pismo? Nic podobnego! „Gry Komputerowe" to zupełnie co innego. Miejsce bardzo rozbudowanych i dokładnych instrukcji do skomplikowanych gier komputerowych zajęły krótkie i dynamiczne recenzję wielu gier. Jest to ukłon w stronę Czytelników „Computer Studio" domagających się powrotu rubryk „Nasze Propozycje", „The World Top Hits", „Tips & Tricks" z których musieliśmy zrezygnować ze względu na brak miejsca w naszym magazynie. W „Grach Komputerowych" będzie tego pod dostatkiem. W tym numerze wyjątkowo dużo miejsca zajęły krótkie recenzje gier, ale już w kolejnych wydaniach pisma zdecydowanie więcej miejsca poświęcimy na mapy, podpowiedzi, wskazówki i tipsy. Mamy także nadzieją na rozbudowanie kącika S.O.S, ale to zależy także od Was.

Ponadto każdy nowy numer „Gier Komputerowych" przyniesie wiele ciekawostek ze świata gier: zapowiedzi programów, które dopiero mają się ukazać, recenzje supernowości, listy przebojów tych naj, naj oraz przegląd nowszych i starszych gier w które na pewno warto zagrać. Dodatkowo morze tipsów i gotowych rozwiązań. Zapraszamy więc do lektury naszego pisma, a jako uzupełnienie informacji które w nim znajdziecie proponujemy także oglądanie programu telewizyjnego „TELE KOMPUTER" emitowanego co dwa tygodnie we wtorki o godz. 15.30 w pr. 1 TVP. Większość gier opisywanych w naszym piśmie będzie bowiem prezentowana na antenie. Dzięki stałej współpracy naszej redakcji z „TELE KOMPUTEREM" macie więc niebywałą okazję aby szybko i przyjemnie poznać wiele interesujących gier komputerowych. Zatem czytajcie, oglądajcie i... grajcie w GRY KOMPUTEROWE,

a Moc będzie z Wami!

red nacz. Marek Suchocki





SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Gry Komputerowe

wydawca
CGS Computer Studio
04–202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 11-19)

redakcja
red. nacz.
Marek Suchocki

z–ca red. nacz.
Dariusz Kazik

Leczek Krowicki (LSK)
Jakub Sandecki (Sandey)

współpraca
M. Bakuliński, A. Fijałkowski, P. Pawlak, M. Węglowski, L. Zaciura

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
Łódzkie Zakłady Graficzne
Łódź, ul. Dowborczyków 18

PO PIERWSZE

Zasadniczo graczy komputerowych można podzielić na dwanaście „gatunków" (zgodnie z tytułem), w każdym razie tyle wyodrębniłem w toku żmudnych badań. Są niczym znaki zodiaku, z tą różnicą, że trudno z nich ułożyć jakiś sensowny horoskop. Wynika stąd, że nawet będąc rasowym „Arnoldem" nie dowiesz się, jakie masz szanse na wygranie miliarda w najbliższą środę czy choćby w sobotę. A może to wcale nie jest takie ważne..?

PO DRUGIE

Nikt tak w stu procentach nie należy do jednego rodzaju graczy. Czytając całe zestawienie z pewnością dojdziesz do wniosku, że jest w Tobie coś z „Efekciarza", „Arnolda" i „Symulanta" równocześnie, a może i „Cichociemnego", hę? A co mają zrobić ci, którzy nie utożsamiają się z żadnym ze „znaków". Nic – po prostu przyjąć do wiadomości, że niestety nie są prawdziwymi graczami komputerowymi. Chyba, że istnieje jakiś typ gracza nie odkryty dotąd przez naukę (i przeze mnie). Czekam na ewentualne zgłoszenia.

PO TRZECIE

Może się zdarzyć, że odnajdziesz po cząstce siebie we wszystkich dwunastu opisach. W takim wypadku rozważ ewentualność szybkiego zwrócenia się do prawdziwego psychiatry. Pomyśl, jaką ten facet zrobi karierę, kiedy opisze Twój przypadek.

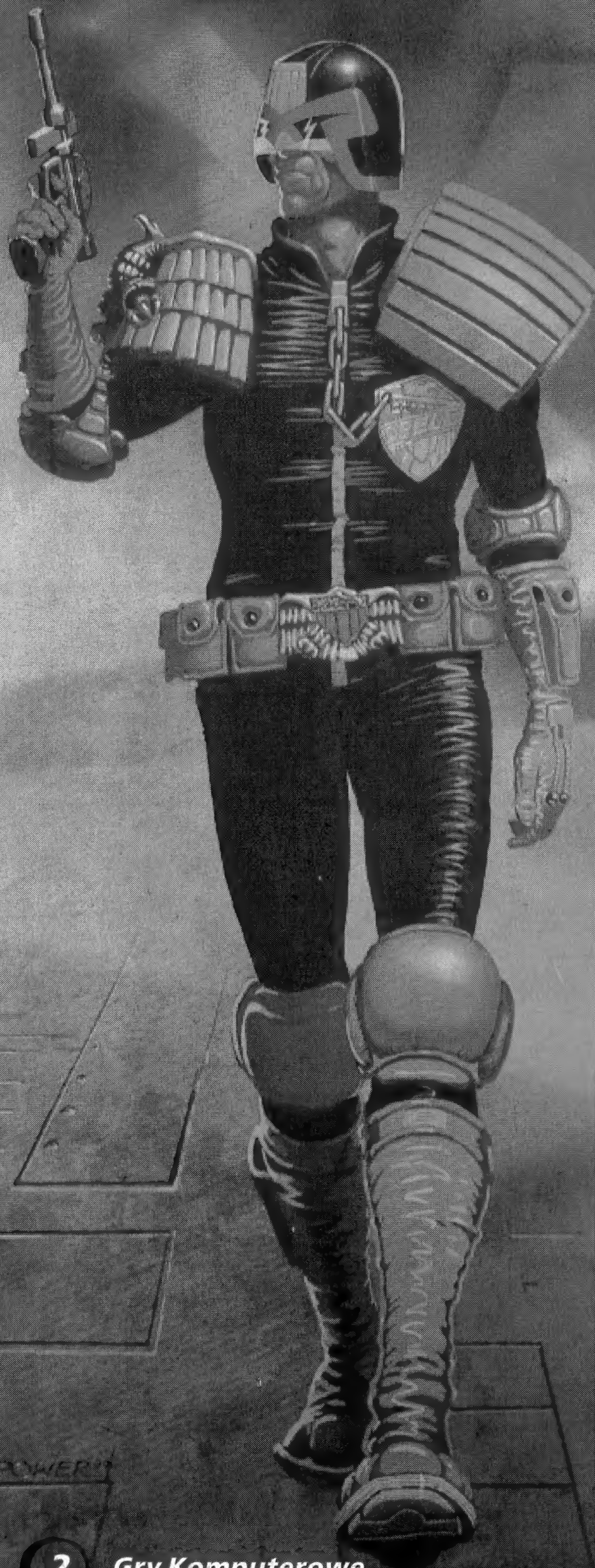
z pozdrowieniami
„Bilbo" Psycholog Dyżurny

DWUNASTU GNIEWNYCH LUDZI

ARNOLD

Sterty trupów, kałuże dymiącej krwi i digitalizowane jęki pomordowanych. Dla „Arnolda" żyjącego z palcem na spuście jest to środowisko swojskie, w którym czuje się całkiem bezpiecznie. Spośród wszystkich typów ma najbardziej bezproblemowy stosunek do mistycznego napisu GAME OVER: przecież wystarczy nacisnąć spację, lub fire i można zacząć rzeź od nowa! Ulubiony film: „Pluton", ulubiona gra: „Platoon", ulubiony kolor: granat, najważniejsza część komputera: autofire. Ciekawe są dziewczyny spod znaku „Arnolda" – na co dzień ciche myszki, ale gdy zasiądą przed ekranem potrafią przekręcić licznik w grach, które mężczyzna „Arnold" przechodzi ledwie do połowy. Poza tym „Arnoldowie" to ludzie w olbrzymiej większości pogodni, bez stresów i wewnętrznych napięć, są żywym przykładem właściwego korzystania z komputera. Stanowią też blisko osiemdziesiąt procent osób wysyłających kartki do komputerowych list przebojów, które bez nich byłyby martwymi rubrykami.





LAMUS

Romantyk zakochany w starociach. Od dawna ma szesnastobitową maszynę, ale ciągle jeszcze nie pozbył się starego, zdezelowanego Spektruma. Tuli go do siebie nocami, jak pluszowego misia. Gdy zapytać "Lamusa" o jego ulubioną grę, bez wahania odpowie – „Knight Lore", choć nie przyzna się, że ciągle w nią grywa po kryjomu. Ma skłonności do kombatanctwa: do dziś pamięta swój rekord w „Jumping Jacka" i na starość z dumą przekaże go wnukom. O ile wcześniej dochowa się potomstwa, jest bowiem chorobliwie nieśmiały i poza komputerami boi się dotykać czegokolwiek, żeby przypadkiem tego nie zepsuć. Największe marzenie – emulator ZX81 na Amigę 1200 czy Atari Falcona (to już zależy od przynależności do danego „klanu"). Niezwykłe artystyczne uzdolnienia mają dziewczyny spod znaku Lamusa, marnują je jednak całymi godzinami przy Degasie, nie przyjmując do wiadomości, że istnieją już znacznie nowsze i lepsze programy graficzne.

SYMULANT

Wieczny Symulant, dodajmy. Zaczynał od „Fighter Pilota", ale nigdy nie udało mu się bezpiecznie wylądować mimo wielu podejść, dlatego z ulgą powitał pojawienie się „F–15 Strike Eagle", gdzie nie trzeba było lądować w ogóle. Obecne czasy są znacznie łaskawsze dla „Symulantów"; powstało sporo doskonałych programów „latających", które każdy „Symulant" testuje wytrwale i z satysfakcją. Nie ma ulubionego programu, wciąż czeka na ten najlepszy, aby zaszczycić go mianem symulacji swego życia. Inne rodzaje gier traktuje dość pobieżnie, grywa w to i owo bez specjalnego zaangażowania, w przerwach między bombardowaniem Zagłębia Ruhry a walką z MiG–ami. Szczególną odmianą „Symulantów" są „Symulanci Naziemni". W większości należą do nich miłośnicy szybkich wyścigów samochodowych, niekoniecznie tylko Formuły I. Także amatorów bojowej jazdy czołgiem znalazłoby się niemało, z kolei powodzenie gry „Silent Service", sugeruje istnienie jakiegoś silnego grona „Symulantów Podwodnych". Hm... proponuję jednak, żeby zbytnio się nie rozdrabniać. Dla porządku odnotujmy jeszcze bogactwo wszelakich symulacji sportowych od lekkiej atletyki i gier zespołowych, aż po golfa i snookera. Tylko czy komputerowego golfistę można uznać za prawdziwego „Symulanta" z krwi i kości?

CICHOCIEMNY

Na ogół nikt tak naprawdę nie wie, w co grywa „Cichociemny". Drzwi do jego pokoju są bowiem w tym czasie zamknięte na głucho, a każda próba ich sforsowania siłą czy podstępem, kończy się wyraźnie słyszalnym „pstryk" i można zobaczyć jedynie czarny ekran monitora. Tymczasem wcześniej znajdowały się na nim obrazki nader ciekawe, najczęściej „strip pokerowe" panienki w różnych stadiach rozbiórki, albo jakieś drapieżne demo w rodzaju „Swedish Erotica".

Nie jest to naturalnie jedyna komputerowa rozrywka „Cichociemnego", który lubi także fabularyzowane historie, żeby wymienić „Emmanuelle", czy miłosne przygody Larry'ego z firmy Sierra. Jednak generalnie nie ma zbyt wielu programów mogących zaspokoić jego upodobania, w związku z czym komputer „Cichociemnego" długimi okresami leży odłogiem i zbiera kurz. Ulubionym kolorem Cichociemnych jest różowy, książką – jedno z późniejszych dzieł Nienackiego, zaś programem telewizyjnym, samotna noc z RTL–em.

HERO

Ten osobnik nie uznaje gier jako sztuki samej w sobie, żeby grać musi mieć jakiś CEL do zrealizowania i nigdy nie zrozumie dumy „Arnolda", który wystrzelał właśnie pół miliona punktów w „Commando". Prawdę mówiąc „Hero" w ogóle nie zauważa na ekranie napisu SCORE, ani tym bardziej wysokości wyniku. Gra w „Hostages", żeby uwolnić zakładników. W „Millenium" aby uratować ludzkość, a w „Jet Set Willy", aby zostać wpuszczonym przez żonę do sypialni – rozrzut tematyczny jest duży. Siadając do „Kick Off–a", „Hero" obowiązkowo nazywa swój zespół Polska, zaś przeciwników Ruscy lub Anglia i dopiero wtedy przeżywa prawdziwe emocje, mrucząc pod nosem komentarz a la Szpakowski. Nic nie sprawi mu takiej przykrości, jak znalezienie się z powrotem na pierwszym poziomie, po przejściu ostatniego – sto pięćdziesiątego. W miarę znajomości angielskiego „Hero" lubi także tekstówki, ale często jest to uczucie nieodwzajemnione: tu już nie wystarczy piracko skopiowany program, równie przydatna jest także firmowa instrukcja z z opisem gry.

WCHODZĄCY SMOK

„International Karate", „Ninja", „Ninja Master", „The Last Ninja", „The Last Ninja Master", „First Samurai", „Last Samurai", „The Way Of Exploding Fist", „Karateka", „Kung Fu Master", „King Of Boxers", „Panza Kick Boxing", „Gladiator", „Barbarian", „Renegade", „Bruce Lee" – oto jedynie słuszna droga „Wchodzącego Smoka" i można by ją na tym zakończyć, gdyby nie fakt, że już wkrótce ukażą się: „Karateka II", „Barbarian III", „Last Ninja IV", „Bruce Lee V..."

Szczęśliwej drogi Smoku!

ENIGMA

Zagadkowy gość, niby ciekawią go gry komputerowe, ale każdą z nich odbębnia średnio w niecałe dziesięć minut, wliczając czas ładowania programu do pamięci i podziwiania planszy tytułowej. Nieco większe zainteresowanie przejawia wobec programów użytkowych, co może niestety znaczyć, że w przyszłości porzuci on gry komputerowe na dobre. Jednak najbardziej lubi „Enigma" patrzeć, jak grają inni; siada wtedy nieco z tyłu i z ciekawością śledzi wartką akcję na ekranie. Jest to postawa mało etyczna, z drugiej strony odpada ewentualny konkurent do joysticka, trzymanego przez nas w dłoni. W sumie najrozsądniej jest traktować tego typa z tolerancyjną obojętnością, od czasu do czasu wyjaśniając mu pokrótce, na czym polega gra, którą tak wspaniale się bawimy.

DETECTIVE

Skąd się biorą polskie opracowania do gier przygodowych, tekstowych, fantasy i tym podobnych? Jeżeli nie zostały przepisane z zachodnich pism, to na pewno stworzyli je jajogłowi faceci spod znaku „Detective". Podkreślam, faceci, bo płeć piękna bardzo rzadko zajmuje się takimi grami. „Detective" posiada niezmierzone pokłady cierpliwości i zdrowia psychicznego, które pozwalają mu tygodniami rozpracowywać gry, takie jak: „Dungeon Master", „Ultima", „Wonderland" czy produkty firmy Sierra, umiłowane przez niego najbardziej. Nosi okulary, mniej więcej –3 dioptrie, względnie –1.5, o ile wcześniej założył na ekran monitora ochronny filtr. Wbrew pozorom „Detective" nie jest zupełnym przeciwieństwem „Arnolda" i od czasu do czasu lubi sobie trochę postrzelać, choć głównie dla odświeżenia przemęczonego umysłu. Samotnik komputerowy. W miarę rozwoju w Polsce czasopism poświęconych grom, „Detective" zaczynają dzielić się na dwa rodzaje: jedni stają się współpracownikami magazynów, opisując gry przygodowe, inni popadają w ciężkie frustracje, co i rusz napotykając w tychże magazynach na cudze opisy gier, nad którymi sami przecież spędzili długie tygodnie.

RAM COMMANDER

Następny jajogłowy! Uwielbia oddawać się programom użytkowym, wykorzystując je twórczo i na poły rozrywkowo. Jest jednakowoż umysłem ścisłym, o czym świadczy jego ulubiona liczba – 11/17*(PI+2)3. „Commander" zajmuje się też grami, co prawda głównie strategicznymi, raczej przedkładając „Balance Of Power" nad „Supremacy" lub „Crusade In Europe" nad „Populousem". W przesuwaniu po ekranie kolorowych prostokącików „RAM Commander" widzi sens trudny do odgadnięcia dla normalnych ludzi, nawet po dłuższym zastanowieniu. Motorem popychającym dziewczyny–commanderki do gier jest zadziwienie: w jaki sposób to może działać? – pytają na każdym kroku. Są dość uciążliwymi partnerami przy komputerze. Poza abstrakcyjnymi wojnami, szachami, niekiedy pokerami, „RAM Commander" interesuje się także programowaniem, co budzi niedobre skojarzenia. Rzeczywiście, po jakimś czasie większość ludzi spod tego znaku odchodzi od gier, na rzecz tak zwanych „poważnych zastosowań". W skrajnych przypadkach były „Commander" potrafi nawet zepsuć swój komputer, przerabiając go na sterownik czegoś tam.

MIESZANIEC

Pod tym mało z pozoru eleganckim określeniem kryje się serdeczna i żywiołowa dusza – tyle, że strasznie rozbałaganiona. „Mieszaniec" grywa we wszystko "od sasa do lasa", zadowalając się przy tym nadzwyczaj miernymi osiągnięciami; w tekstówkach nigdy nie dochodzi nawet do połowy, strzelanki kończy z rekordem trzykrotnie niższym od przeciętnego pułapu „Arnolda". Kiedyś udało mu się przejść „Boulder Dasha" na pierwszym poziomie, ale to stare dzieje. Wśród „Mieszańców", aż roi się od dziewczyn, często ładnych i zręcznych w joysticku. Można je poderwać, wcielając się w postać Rockforda lub Pedra (pamiętacie? – to ten z „Montezuma's Revenge"), ale uwaga! Jeżeli chcemy zachować raz zdobyte uczucie, nie zrzucajmy pochopnie maski zaraz po pierwszej randce. Oczyśćmy też swoje dyskietki z wszelkich rozbieranek. Zajęty równocześnie dziesiątkami gier, „Mieszaniec" nie dostrzega prawdy o sobie: jego powołaniem jest wymyślać samodzielnie gry komputerowe, każdego gatunku i z dużym talentem. „Lufy" z przedmiotów ścisłych, jakie dostał na koniec roku są na tej drodze tylko pozorną przeszkodą. Zaświadczyć to może sam Sid Meier.

EFEKCIARZ

Tętniąca barwami wiosna, to ulubiona pora „Efekciarza", gościa, u którego wszystkie programy muszą mieć znakomitą oprawę graficzną i dźwiękową, bez względu na ich rzeczywistą jakość. Trzyma więc na swoich dyskietkach różne gry i dema o wartości odpustowego breloczka, głównie po to, żeby zrobić nimi wrażenie na znajomych. Jest pożyteczny, bo swoją działalnością zachęca wielu ludzi do kupna komputera, ale raczej trudno go traktować poważnie, jako konesera gier. Grywa w to i owo, raczej z ciekawości i bez zaangażowania. „Efekciarz" ma za to pewną oryginalną cechę: jedynie efektownie zrobione gry potrafią przekonać go do filmów i książek. Przykłady? Zagra w „Winnie The Pooh" – kupi „Kubusia Puchatka", zagra w „Licence To Kill" – pójdzie na film z Jamesem Bondem. Pana Tadeusza przeczyta, kiedy dostanie do rąk dzieło wieszcza przerobione na wieloetapową strzelaninę.

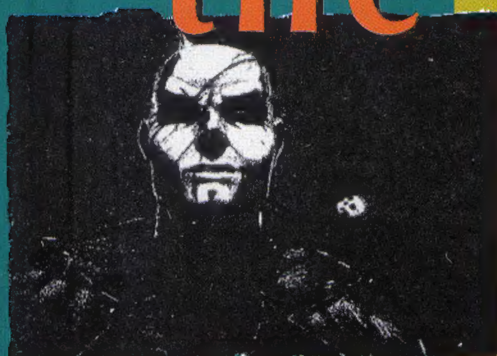
UTYLITYK

Znak ten patronuje osobom zakompleksionym, które los doświadczył nadmierną dawką audycji Radiokomputera. „Utylityk" walczy ze swą rozrywkową naturą, robiąc na komputerze różne dziwne rzeczy, byle tylko nie grać, bo to niepoważne zastosowanie (fuj, co za pogląd!). Ma własny pokój, dwa metry na półtora i co tydzień przestawia w nim wszystkie trzy meble, zgodnie z planem zrobionym w pięć godzin przy użyciu AUTOCAD–a. Edytory tekstu rozbudzają w "Utylityku" chęć pisania (żebyż z sensem!), a programy muzyczne, to dla niego okazja do skomponowania od nowa „House Of The Rising Sun" (uwaga, podaję akordy: a, C, D, F, a, C na zmianę z E, potem E7 i dalej w kółko). Nie przepuścił nawet swoim dziesięciu znaczkom, katalogując je wszystkie za pomocą „DBase III". W krótkich, lecz częstych okresach poprawy, „Utylityk" zachowuje się całkiem normalnie, ścigając się zawzięcie „Lotusem", lub strzelając do „Terminatora". Potrafi nawet połamać przy tym joystick!

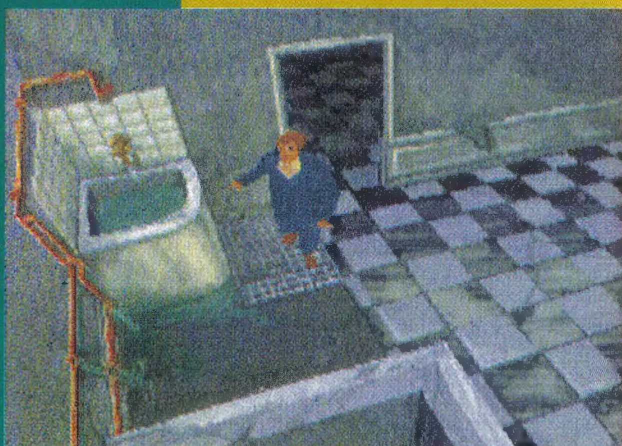
opracowanie: Lech Zaciura

Prace nad „Alone 2" trwają od marca br. W projekt ten zaangażowany jest olbrzymi sztab programistów. Rezultat ich wysiłków będziemy mogli zobaczyć niebawem.

Alone in the Dark 2



Stosunkowo niedawno ukazała się gra „Shadow of the Comet". Przylgnął do niej szybko przydomek „Alone in the Dark 2", ale jest to oczywiście nieprawda. Fakt, że przy jej produkcji uczestniczyło kilka osób z zespołu tworzącego „Alone", ale to wszystko. Dopiero teraz firma Infrogames zapowiedziała, że powstanie właściwa druga część wielkiego hitu. Każdy rasowy PC–ciarz, który wie czego chce, ma już z pewnością w swej kolekcji grę „Alone in the Dark". Wszyscy też wiedzą, iż gra odniosła sukces. Nie trzeba pytać dlaczego – wystarczy zagrać. Rzeczywistość trzech wymiarów jest uderzająco realistyczna. 256–io kolorowa grafika oparta po części na ray–tracingu zrobiła swoje. Dodajmy do tego wykorzystanie perspektywy i różnych kątów widzenia kamery dla przekazania obrazu akcji. Wszystko to, wespół ze świetnym podkładem dźwiękowym rodem z horroru, tworzy niepowtarzalną atmosferę napięcia i grozy. Infogrames pragnie powtórzyć ten sukces, a przecież nie ma na to lepszego sposobu, jak wypuszczenie drugiej części gry. No i bardzo dobrze! My, gracze, tylko na to czekamy i już nam ślinka cieknie z pysków. Z zapowiedzi wynika, co następuje.



Akcja gry toczy się w roku 1921, czyli rok po zakończeniu zdarzeń z pierwszej części. Po raz kolejny jesteśmy świadkami ujawnienia się wątku detektywistycznego i jako dobrze znany Edward Carnby mamy do rozwiązania nie lada problem. Otóż spora grupa bezwzględnych piratów (wilków morskich) zawarła pewien pakt z tajemniczą kapłanką voodoo. Polegał on na przedłużeniu ich życia w zamian za przyprowadzenie jej na każde Święta Bożego Narodzenia młodej dziewczyny w charakterze królika doświadczalnego. Cała gra rozpoczyna się w momencie, gdy bliski przyjaciel Edwarda przepada jak kamień w wode podczas prowadzenia śledztwa, dotyczącego bliżej nieokreślonego zniknięcia dziewczyny o imieniu Grace. Naturalnie Edward nie może usiedzieć spokojnie i od razu rozpoczyna nowe śledztwo na własną rękę. Jego zadaniem jest odnalezienie porwanej biedaczki (póki jeszcze żyje) i wyjaśnienie sprawy piratów.

Według zapowiedzi, nowa gra ma być znacznie bardziej rozbudowana – podobno jej objętość zwiększy się o ok. 4 razy. „Alone 2" będzie składać się z dwóch odrębnych części. Akcja pierwszej rozgrywa się wewnątrz i na zewnątrz ogromnego domiska, będącego bazą piratów i jednocześnie miejscem, gdzie pędzą sobie bimber (Masztalski do Ecika – „Kaj pędzisz?" odp „Na strychu"!). Bynajmniej nie są zadowoleni z twojej wizyty, co znaczy, że będą robić wszystko by Cię uśmiercić. Drugi „rozdział" gry przenosi naszego bohatera na pokład pirackiej galery. W stosunku do pierwowzoru, w sferze spriteów dokonał się znaczny postęp. Po pierwsze, jest ich znacznie więcej, co znaczy, że i gra jest trudniejsza. Wszelkie potworki nie są już tak głupie jak dawniej. Gdy jakiś Cię zaatakuje, to nie odczepi się, dopóki mu tego w odpowiedni sposób nie wyperswadujesz. Do przeszłości należą już przeszkadzajki łażące np. tylko i wyłącznie po jednym pomieszczeniu. Teraz wszystko rozpełzło się we wszystkie cztery strony świata i na dodatek we wszystkich możliwych kierunkach. Mamy także kilka nowych udogodnień, których wprost nie sposób pominąć. Kolizja tychże spriteów została bardziej dopracowana. I tak już wspaniała grafika, ma być jeszcze lepsza! Mało tego! Znacznie udoskonalono animację, która ma być znacznie płynniejsza! Nasz bohater został poddany swoistemu face–liftingowi. Mocno przytył, zmądrzał i wypiękniał. Jego dawna kanciasta mordka zdaje się przybierać rzeczywiste ludzkie kształty. W „Alone 1" mogliśmy wybrać bohatera na początku gry. Tutaj nie ma takiej możliwości. Grę rozpoczynamy kierując poczynaniami Edwarda i od czasu do czasu wcielamy się w postać Grace. Jednak prawdziwą nowością ma być dołączony do gry program, pozwalający na dowolną modyfikację potworów, z którymi przyjdzie nam się zmagać. Dostępne mają być opcje nakładania struktur 3D, gif'ów, itp.

■ Sandey

Clash of Steel

Nie lada gratka dla rasowych strategów. Przedstawia sytuacje zaistniałe w wyniku wybuchu II wojny światowej, tzn. rozpoczyna się z datą 1 września 1939 r. Strategia jak strategia – wymaga głowy nie od parady i umiejętności trafnego przewidywania. Występujesz tu w roli głównodowodzącego siłami Aliantów, Rusków lub państw Osi (czyli faszystowskich Niemiec i Włoch oraz imperialistycznej Japonii). Gra nie kończy się na kierowaniu wyłącznie poczynaniami wojsk lądowych, chociaż w zasadzie koncentruje się głównie na tym aspekcie. Ktoś musi też pokierować flotą morską, powietrzną i całą resztą tego militarnego chłamu. A sytuacja nie jest łatwa – trwa wiadomo co (teraz jest wojna, kto handluje ten żyje – mówi wam to coś?). Gierka jest dość rozbudowana i raczej trudna, lecz wszystko da się rozpracować. Od strony graficznej prezentuje się bardzo dobrze. Można pokusić się też o pewne stwierdzenie, iż czasem (–stety lub –nie) przypomina poprzednie gry firmy SSI i... „V for Victory". Jeśli już o tym mowa – również w sferze wymagań sprzętowych. Do gry bez ryzyka nabawienia się nerwicy potrzebne jest szybkie 386 z zegarem przynajmniej 33 MHz (najlepiej DX). Gra jest pamięciożerna – potrzebuje co najmniej 2 MB pamięci XMS i 600 kB pamięci konwencjonalnej. Jako zaletę można nadmienić fakt, iż nie zajmuje zbyt wiele miejsca na twardym dysku – zaledwie 2 MB. Nie zaszkodzi oczywiście mieć np. Sound Blastera – czy trzeba jeszcze kogoś przekonywać o jego wyższości nad „bzyczkiem"? Ciekawscy mogą powalczyć z kolegą – istnieje taka opcja. Spróbujcie więc dać w mordę Hitlerkowi, niech wie leszczu z kim się moczy. A gdy już będzie po wszystkim, wyłączcie komputer i grzecznie idźcie zrobić siusiu – nigdy więcej wojny... (no chyba, że na ekranie komputera...)




V for Victory

■ Sandey

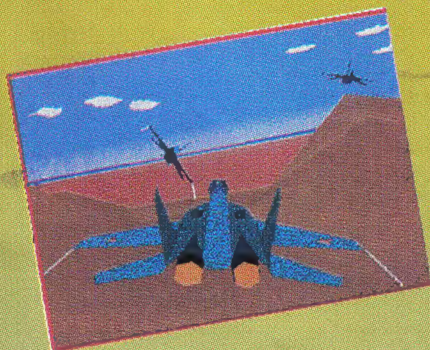
Deadly Adversary of Falcon

To najnowszy dodatek firmy Spectrum HoloByte do serii „Electronic Battlefield", rozszerzający możliwości symulatora lotu „Falcon 3.0". Pozwala nam zasiąść za sterami „cudu rosyjskiej techniki", głównego konkurenta i przeciwnika swego amerykańskiego odpowiednika – F16. Programik, o którym tu mowa, nie przejmuje całkowicie pałeczki, lecz dodaje do starego kodu maszynowego zupełnie nowe procedury. Z punktu widzenia gracza oznacza to możliwość zagrania w praktycznie zupełnie nową grę i walki po radzieckiej stronie. W nowej grze mamy te same opcje co w „Falconie", jedyna różnica polega na tym, że po prostu zmieniliśmy F16 na jego rosyjski odpowiednik. Z nowinek technicznych mamy do dyspozycji najnowszy system śledzenia ruchomych obiektów i naprowadzania na cel działający na podczerwień oraz sprytne urządzenie wmontowane w hełm pilota, służące do obsługi działka. Pozwala ono na zestrzelenie każdego obiektu, na jakim aktualnie pilot „zaczepił" oko – ot, technologia przyszłości.



Do wyboru mamy sześć kampanii w Iraku, Syrii, Kubie, Rosji, Północnej Korei i Indiach. Dla posiadaczy modemów miła wiadomość – istnieje możliwość gry z kolegą mieszkającym np. w dalekim Krakowie, pod warunkiem, że i ma on takowe urządzenie. Możemy też połączyć dwa komputery przez złącze szeregowe – wtedy jedna osoba lata MiG'iem, druga natomiast zasiada za kokpitem F16. Pomysł wart uznania.

Program wymaga płyty głównej 386 i minimum 1 MB pamięci. Obsługuje Sound Blastera, Ad Liba i Rolanda, na twardzielu zajmuje około 2,5 MB. Sterowanie odbywa się za pomocą myszy. Podsumowując, „MiG 29: Deadly Adversary of Falcon 3.0" jest produktem udanym. Nie prezentuje może zapierających dech w piersiach możliwości, pozwala jednak w pełni zapoznać się z jednym z najlepszych radzieckich samolotów bojowych – tę funkcję spełnia nawet aż za dobrze.



■ Sandey

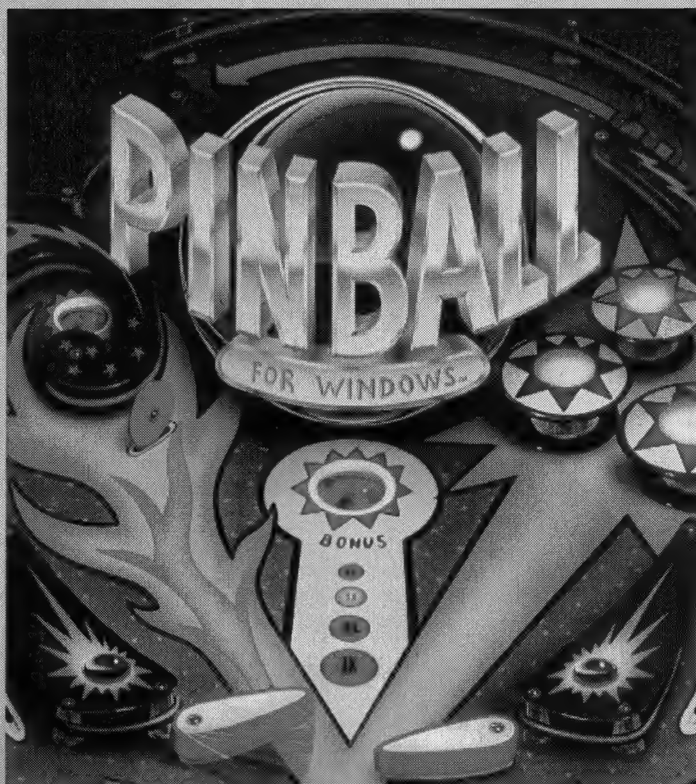
Jurassic Park

Minął już jakiś czas od chwili wejścia na polskie ekrany wielkiego przeboju Stevena Spielberga. Wszyscy zainteresowani już film obejrzeli, wrzawa ucichła, posypały się recenzje, słowa krytyki, uznania, no i... gry komputerowe. Jedna z nich niedawno ukazała się na PC, teraz zapowiadana jest następna. Jeśli wierzyć zapowiedziom i screenshotom, akcja ma być ukazana z punktu widzenia bohatera, czyli podobnie jak np. w „Ultimie" czy „Wolfensteinie".

Poczekamy, zobaczymy...

■ Sandey

Pinball



Za oknem jesień i wielka plucha. Na PC–cie metrowa warstwa kurzu, a na twardzielu same „questy" i strategie. Ale nuuudaaaa... Jedynym sposobem na rozkręcenie sytuacji jest odpalenie prawdziwie dynamicznej gierki, np. bilarda, czyli mówiąc po komputerowemu – pinballa. Musi to być jednak coś z prawdziwego zdarzenia, a nie jakieś byle co. Najlepiej zaopatrzyć się w znane z Amigi „Pinball Dreams" firmy 21st Century Entertainment lub „Take a Break Pinball" Sierry pod Windowsy. W pierwszej grze, tak jak w wersji amigowskiej do wyboru mamy cztery stoły. W zabawie może brać udział aż 8 osób. Grafika i wszelkie efekty dźwiękowe nie odbiegają jakością od wersji znanej z Amigi. Pewne problemy mogą być z animacją. Aby była dostatecznie płynna, potrzebne jest 386DX i w miarę szybka karta VGA. Sierra natomiast poszła za ciosem i jak to jest ostatnio w modzie, wypuściła grę pod Windowsy. Takie rozwiązanie ma swoje zalety i wady. Do tych pierwszych należy zaliczyć wspaniałą grafikę, zwłaszcza w wyższych rozdzielczościach – spróbujcie zagrać w 256–io kolorowym trybie przy roz. 1024x768 punktów. A no właśnie! Aby nie zasnąć, potrzebna będzie kobyłka w stylu 486 z Local Busem. Gra Sierry oferuje aż osiem różnych stołów, co ciekawe, każdy opatrzony jest wizerunkami bohaterów gier tejże firmy, np. Willy Beamish czy Robin z „Conquest of the Longbow". Czasem dają się słyszeć miłe dla ucha sample. Z racji charakteru „gry windowsowej", „Take a Break Pinball" zajmuje 6 MB na twardym dysku. Wybór należy do Was...

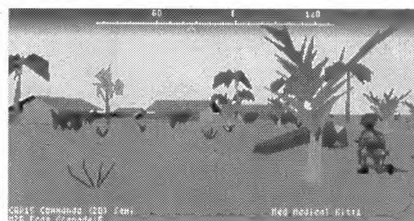


■ Sandey

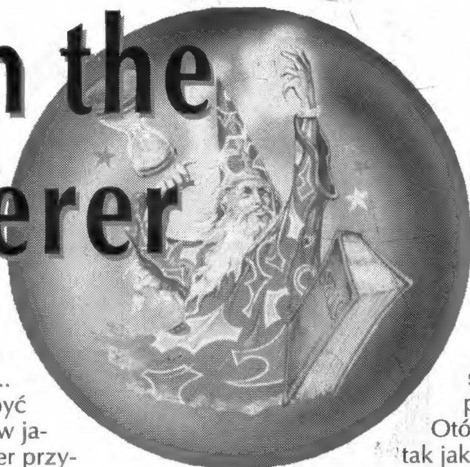
Seal Team

Ile to już razy konflikt w Wietnamie był tematem gier? Tego chyba nikt nie wie. Warto jednak zapomnieć o wszystkich innych na korzyść „Seal Team" – tego jeszcze nie było! Bohaterami gry są czterej komandosi z US Navy Seals – oddział specjalny do wykonywania najbardziej niebezpiecznych misji, wymagających odpowiednich umiejętności. No wiecie: wysadzenie w powietrze jakiegoś ważnego obiektu, ochrona helikopterów czy protekcja pilota, którego samolot właśnie zestrzelono. Oczywistym jest fakt, że ktoś musi dowodzić tą grupą muskularnych szaleńców – to właśnie Ty, czytający w tej chwili ten tekst. Nie ma co owijać w bawełnę – czeka Cię bardzo trudne zadanie. Na przywódcy ciąży wielka odpowiedzialność, łącznie z wystawianiem się na pierwszą linię ognia i inne, gorsze niebezpieczeństwa. Oprócz tego jesteś odpowiedzialny za życie swych kumpli, którzy ślepo łażą krok w krok za tobą i wykonują każde polecenie. Akcja gry dzieje się w latach 1966–69 w Delcie Mekongu. Po wyborze potrzebnego uzbrojenia i zapoznaniu się z instrukcjami (briefing) przystępujecie do wykonania zadania. Większość z nich polega na rozwalaniu różnych rzeczy i patrolach, pamiętaj jednak, że wróg nie może dowiedzieć się o twej obecności. Musisz więc odpowiednio się kamuflować – to ważny element gry, o którym nigdy nie wolno zapomnieć. Najważniejsze jest jednak tzw. „team work", czyli robota grupowa – jeden za wszystkich, wszyscy za jednego. Największym atutem „Seal Team" jest przedstawienie rozgrywającej się akcji z punktu widzenia jej uczestników. Do dyspozycji mamy też, tak jak w symulatorach lotu, mnogość dostępnych „widoczków" z wielu kamer. Grafika nie jest na poziomie „Comanchea", ale jak się za chwilę przekonacie – może to i lepiej. Wszelkie efekty dźwiękowe i muzyka stwarza odpowiednią atmosferę pola walki – oczywiście z Sound Blastera. Animacja, aczkolwiek bardzo dopracowana, przedstawia tu największy problem. Duża liczba obiektów na ekranie znacznie spowalnia całą akcję. Granie na komputerze z procesorem 386 nie ma sensu, nawet przy najmniejszym stopniu dokładności odwzorowania detali. Tak więc, jeśli masz Drogi Czytelniku płytę główną z procesorem 486 i lubisz „siekanki" wykorzystaj to skrzętnie. Postaraj się jak najszybciej o „Seal Team" – warto.

■ Sandey



Simon the Sorcerer



Adventure Soft wypuszcza nową grę. Jaką? Proszę łaskawie spojrzeć jeszcze raz na nazwę firmy... i wszystko jasne! Trzeba być ślepym, aby nie zauważyć w jakim tempie rośnie liczba gier przygodowych dla PC. Cóż, teraz mamy jeszcze jedną. Ogólnie program bardzo przypomina legendarne „The Secret of Monkey Island". Nawet pod względem fabuły możemy dopatrzeć się paru wspólnych dla obydwu gier elementów. Bohaterem nie jest jednak jak w „Małpiej" początkujący pirat, lecz młody adept sztuk magicznych – czary mary, hokus pokus, itd. Wszystko zaczęło się, gdy nasz bohater obchodził 14 urodziny. Jak to zwykle bywa, zdmuchując świeczki na wielkim urodzinowym torcie, wypowiedział cichutko swe skryte pragnienie. Otóż chciał, tak jak jego wujek Marvelo zostać magikiem i iluzjonistą. Oczywiście chłopakowi nawet przez myśl nie przeszło, że marzenie to może spełnić się chociaż w najmniejszym stopniu. Cóż jednak, gdy tak właśnie się stało. W kilka tygodni później, do Simona przyczłapało się zabłąkane szczenię, które trzymało w pysku jakąś dziwną księgę. Mimo, iż była napisana niezrozumiałym dla ludzi językiem, Simon ze wszystkich sił próbował jakoś ją rozszyfrować. W tym momencie ujrzał dziwną, świecącą bramę. Niechybnie prowadzi do innego wymiaru – pomyślał i wlazł do środka. Jakież było jego zdziwienie, gdy znalazł się w bajecznej i fantastycznej krainie magii – coś jakby „Alicja w krainie czarów". Czeka tam na niego wiele zadań. Musi uratować czarownika Calypso od niechybnej śmierci i stoczyć walkę ze złym Sordidem – to tylko niektóre z nich. Świat fantasy, po którym porusza się Simon jest bardzo rozbudowany, a na szczególną uwagę zasługuje zadziwiająco dopracowana grafika, bijąca na głowę „Monkey Island". Gra zajmuje 10 MB na twardym dysku i wymaga karty VGA. Do płynnej gry potrzebny jest procesor 386 z zegarem 16 MHz, co nie znaczy, że nie można grać na komputerach z płytą 286.

■ Sandey

Wing Commander Academy

Wprowadzenie na rynek „Privatera" zbiegło się przypadkowo (a może nie) z wejściem kontynuacji serii „Wing Commander". „Academy" to nic innego, jak szkółka dla mniej doświadczonych graczy, pragnących podnieść swoje kwalifikacje, aby później szczęśliwie zakończyć batalię we właściwym „Wing Commanderze" lub „Privaterze". Program można także traktować jako „konstruction kit", gdyż posiada opcje pozwalające projektować i wykonywać własne misje bojowe.

Wprowadzenie na rynek „Akademii" właśnie teraz ma swoje racjonalne uzasadnienie, a powodów znaleźć możemy co najmniej kilka. Otóż pojawienie się na rynku takich gier jak „Epic", „X–Wing" w poważnym stopniu osłabiło pozycję serii „Wing Commander". „Akademia" może więc być dla wielu nowych miłośników gier bodźcem do sięgnięcia po wcześniejsze programy z tego cyklu, a także zainteresować ich nowymi propozycjami przygotowywanymi przez Origin. Właśnie wszedł na rynek wspominany już „Privater", a firma zapowiada najnowszą część „Wing Commander", który będzie oznaczony cyferką „3".



Myślę, że zatwardziali zwolennicy „Commandera" nie powinni mieć powodów do narzekań.

Jeśli jednak spojrzeć na nowy program z nieco innej strony, to można czuć pewien niedosyt, żeby nie powiedzieć zawód.

Przecież seria „Wing Commanderów" była kamieniem milowym w rozwoju gier komputerowych. „Wing Commander" jako pierwszy używał pełnowartościowej grafiki VGA, wraz z pojawieniem się drugiej części mogliśmy podziwiać rozmaite sekwencje animowane w roli przerywników oraz atrakcyjne sample i wspaniale digitalizowaną mowę ludzką. To wszystko jeszcze nie tak dawno temu robiło niesamowite wrażenie. Mało kto wówczas decydował się na instalowanie gry zajmującej pół twardego dysku... W przypadku „Academy" właściwie nie mamy do czynienia z niczym nowym. Jest to po prostu stary "Wing Commander 2" poddany modyfikacjom. W sferze grafiki i dźwięku niewiele się zmieniło. Mamy za to masę nowości dotyczących samego przebiegu poszczególnych misji. Po pierwsze, możemy je dowolnie zmieniać i projektować własne. Decydujemy o liczebności statków wroga i ich rozmieszczeniu, obecności pól asteroidów, meteorytów, baz kosmicznych itp. dupereli. Możemy także spróbować sił na 15. poziomowej strzelance, w której wyjątkowo roi się od statków wroga – nie mamy do wykonania jakiegoś konkretnego zadania. Po prostu rozwalasz wszystko w zasięgu działka. Otrzymujesz za to punkty, dodatkowe osłony, paliwo, etc. Aby móc w pełni cieszyć się nową grą, potrzebne będzie szybkie 386 i co najmniej 2 MB pamięci. Ciekawostką jest opcja regulacji szybkości wyświetlania poszczególnych klatek animacji – jedyna deska ratunku dla posiadaczy wolniejszych komputerów i szansa na jako takie połapanie się, o co w tym wszystkim biega, dla właścicieli 486DX2/66 Mhz z Local Busem, akceleratorem SVGA i 32 MB ramu (żarty, żarty).

Moim skromnym zdaniem na tę grę trochę szkoda miejsca na twardzielu. „Wing Commander – Academy" to tylko dobry sposób na zarobienie pieniędzy i ściągnięcie na siebie uwagi.

■ MS

Starlord

I znów nie możemy odczepić się od tematyki kosmicznej. Wprawdzie postać łypiąca groźnie z reklamówki nowego programu firmy MicroProse do złudzenia przypomina mi Stinga kojarzącego się z zupełnie inną branżą, ale jak pech, to pech. Zamiast gitary ten ponurak trzyma w jednej ręce coś na wzór berła w drugim natomiast masywny hełm. Jegomość odziany jest w skafander kosmiczny, który stwarza wrażenie dość ciężkiego i bardziej przypomina on średniowieczną zbroję niż wytwór przyszłej wysoko rozwiniętej cywilizacji. Jednak mniejsza o większość, każdy ma prawo fantazjować jak sobie chce. Inną sprawą jest czy ktoś to kupi, czy też nie. Myślę, że nowy produkt firmy MicroProse będzie miał wielu zwolenników zwłaszcza, że nie spotkałem się dotychczas z akcją reklamową prowadzoną na tak szeroką skalę. Mało tego, że w telewizji talerzowej (czytaj satelitarnej) można obejrzeć reklamówki tej gierki, że całostronicowych reklam zachodnich czasopism komputerowych przeszywa mnie wzrokiem Sting (czy nie Sting), to ostatnio wpadł mi w ręce mini–komiks zatytułowany „Starlord". Niezłe co? To się nazywa profesjonalizm. MicroProse wie co robi! Dość ględzenia, teraz o samej gierce. W dotychczasowej twórczości MicroProse nie znalazłby się ani jeden program, z którym można porównać „Starlord". Może najbliżej ideowo są „Piraci", ale jest to zbyt ryzykowne porównanie.



Cała historia dzieje się w bliżej nieokreślonej przyszłości, gdzie podróże międzygwiezdne, a nawet międzygalaktyczne nie są niczym niezwykłym za niektóre budowle, stroje i obyczaje żyjących ówcześnie, przypominają raczej średniowiecze na Ziemi. Jeden wielkich Lordów Deritas został podstępnie otruty przez innego możnowładcę Borivara, z którym właśnie miał zawrzeć sojusz. W tym czasie główny bohater gry niejaki Trigel Deritas pobierał nauki na Universita Galactica i na jego życie również przeprowadzono zamach. Jemu jednak udało się przeżyć. Wkrótce przez wideo telefon połączył się z matką i dowiedział się o śmierci ojca. Nie trzeba było dużo myśleć. Zamach na jego życie nie był przypadkowy. To jeden z elementów precyzyjnie opracowanego planu mającego na celu odsunięcie jego rodzinę od rządów. Teraz Derrivar był głową rodu i na jego barkach ciążył obowiązek zapewnienia istnienia rodziny i pomszczenia śmierci ojca. Wkrótce zebrał siły pozwalające mu na zwycięstwo nad kosmiczną armadą Borivara i stoczył pamiętną bitwę. Udało mu się rozgromić siły wroga i umocnić swoją pozycję. Był to jednak dopiero początek jego wielkiej i błyskotliwej kariery. Od tej chwili zaczął się trwający wiele lat podbój sąsiednich planet i tworzenie wielkiego imperium. Taki jest właśnie cel gry „Starlord" – zapewnienie swojej rodzinie bezpieczeństwa i pozycji dominującej w galaktyce, a samemu roli Imperatora. Zanosi się na kolejny wielki przebój spod znaku MicroProse. Jeśli zaś chodzi o Stinga, to sam nie wiem czy to uderzające podobieństwo faceta z reklamówki do idola muzyki jest przypadkowe, czy też autorzy gry zainspirowani rolą Stinga w filmie „Dune", rozmyślnie wykorzystali jego wizerunek.

■ MS

Privater

Wreszcie ukazał się zapowiadany od dawna program firmy Origin zatytułowany „Privater". Jak zapewne pamiętacie firma ta wprowadziła swego czasu na rynek znakomitą sagę kosmiczną „Wing Commander". Wprawdzie gry z tej serii zostały już nieco zapomniane, ale mają jeszcze wielu zagorzałych zwolenników ceniących je wyżej niż np. „Epica" czy „X–Winga"(!?). Najnowszy program Origin ma według autorów pogodzić oczekiwania miłośników „Wing Commandera", jak również graczy gustujących w programach ekonomiczno–handlowych jak chociażby „Elite". Czy te zapowiedzi sprawdziły się? Sprawdźmy. Otóż jeśli chodzi o graficzną stronę gierki, to nie ma lipy. To co widzieliśmy w „Wing Commanderze" należy pomnożyć przez dwa. Realistyczna grafika z odpowiednio cieniowanymi elementami obrazu, a to wszystko w wysokiej rozdzielczości, rzuca po prostu na kolana. Fabuła jak na początek zdaje się być trochę złożona i skomplikowana. Akcja niezwykle rozbudowana i urozmaicona, ale spotykamy tutaj wiele elementów znanych z wspomnianego „Wing Commandera". Powraca słynny „zły kocur" Kilrathi, jednak tym razem w towarzystwie różnorodnych galaktycznych plemion i kosmicznych piratów. Skorumpowany światek w którym się znalazłeś, to z jednej strony politycy i biznesmeni często korzystający z usług płatnych oprychów celem wyeliminowania niewygodnych ludzi, z drugiej zaś wielkie korporacje, dostawcy i klienci, którzy są w stanie zapłacić krocie śmiałkowi potrafiącemu bezpiecznie przetransportować towar z jednej planety na inną. Możesz zaryzykować i w ten sposób zarabiać na życie, lecz jeśli Cię to wkurzy, to równie dobrze możesz wciągnąć piracką banderę na maszt i ruszyć na międzygalaktyczne szlaki...

■ MS

Where in Space is Carmen Deluxe?

Żeby jeszcze zanadto nie oddalać się od tematyki związanej z kosmosem należałoby jeszcze zasygnalizować pojawienie się nowej gierki firmowanej przez Broderbund. Czy pamiętacie jeszcze stare jak świat (a właściwie jak gry komputerowe) programy z serii „Carmen Sandiego"? Jeśli nie, to informuję, że były to w zasadzie gry typu adventure, w których akcja miała charakter zagadki kryminalnej. Była jednak tak skonstruowana, że próbując rozwikłać tajemnicę jakiejś zbrodni zmuszony byłeś podróżować po świecie, a tym samym uczyć się geografii! Połączenie elementów edukacyjnych z rozrywkowymi, rzadko występują we współczesnych grach, tym bardziej nowa pozycja firmy Broderbund zasługuje na uwagę. Nie wróżę jednak powodzenia tej grze na polskim rynku. Powód? Bariera językowa. Wprawdzie coraz więcej osób w naszym kraju dostrzega konieczność poznawania języków obcych, ale pod tym względem jesteśmy jeszcze „sto lat za murzynami". Program „Where in Space is Carmen Sandiego Deluxe?" przeznaczony jest dla dzieci w wieku 12–14 lat. Fabuła w zasadzie nie została zmieniona w stosunku do pierwszych gier z tego cyklu, w które mogliśmy grać niegdyś na C–64 czy Amidze. Jako detektyw dowiadujesz się o przestępstwie popełnionym w jakimś konkretnym miejscu, a przy okazji uzyskujesz pewne skromne na razie informacje o wyglądzie przestępcy. Twoim zadaniem jest oczywiście udać się niezwłocznie na miejsce zbrodni i rozpocząć śledztwo. Możesz być pewien, że przestępca szybko będzie zmieniał miejsce swego pobytu, a Ty dzięki temu zwiedzisz kawał świata (w tym przypadku wszechświata) uganiając się za nim. Gromadząc wciąż nowe informacje o przestępcy i zawzięcie tropiąc go krok w krok, dochodzisz wreszcie do kluczowego momentu gry. Musisz po prostu znaleźć się w tym samym miejscu i tym samym czasie co przestępca, zidentyfikować go i wydać nakaz aresztowania. Domyślasz się zapewne, że pomyłka jest równoznaczna z niewypełnieniem misji. Jeśli jednak wszystko poszło OK, to już za chwilę dowiesz się o nowym przestępstwie które miało miejsce...

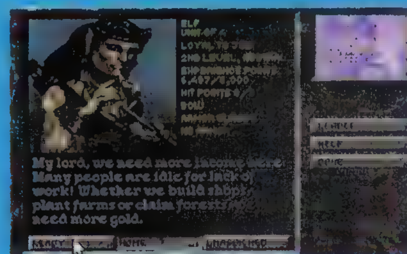
Akcja tego programu osadzona jest w przestrzeni kosmicznej, a dokładniej w układzie słonecznym i jego bezpośrednim sąsiedztwie. Dowiadując się o jakimś groźnym przestępstwie np. kradzieży krateru z księżyca Urana odbywasz wielce kształcącą podróż po naszym systemie planetarnym. Masz możliwość zapoznać się z wieloma ciekawostkami dotyczącymi budowy i składu poszczególnych ciał niebieskich, poznać historię ich odkrycia, a także genezę ich nazewnictwa, co z kolei połączone jest z mitologią starożytną. Jeśli dodam jeszcze, że całość ilustrowana jest digitalizowanymi zdjęciami niektórych ciał niebieskich, to mamy pełen obraz gry. Sumując, jest to znakomita recepta na program edukacyjny. Duży zasób wiedzy podawany jest w bardzo atrakcyjny sposób. Żałować należy, że takie programy nie powstają jeszcze w naszym kraju i oczywiście w rodzimym języku.

■ MS

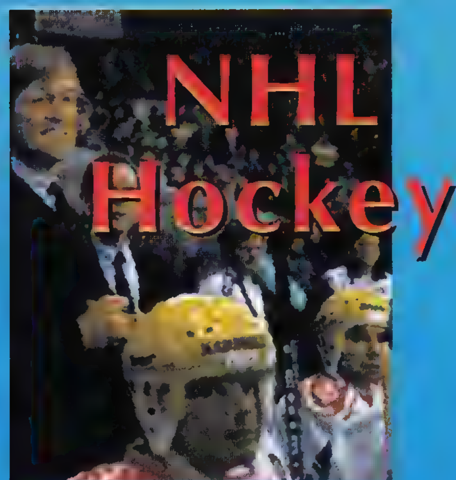
Stronghold

Zalicza się do licznej kategorii gier Dungeons & Dragons. Na pierwszy rzut oka wygląda jak mieszanka „Eye of the Beholder 3" i „Populousa 2". Kierujesz w niej grupą pięciu śmiałków, żądnych władzy. Możesz wybierać spośród pięciu różnych światów zamieszkałych przez różne rasy i plemiona. Ciekawostką jest możliwość przełączania „widoczków" z perspektywicznego (jak w „Eye of the Beholder") na dwuwymiarową mapę. Jest to naprawdę przydatne rozwiązanie. Gra charakteryzuje się bardzo dobrą grafiką. Aby grać, potrzebne jest minimum 2 Mb pamięci i procesor 286. Należy też przygotować około 6 MB na twardym dysku. Tak więc, Drodzy Gracze – weźcie sprawy w swoje ręce.

■ Sandey



NHL Hockey



Wreszcie miękkie lądowanie – a właściwie twarde, bo z przestrzeni kosmicznej spadamy na... lód. Programy sportowe nie są dość licznie reprezentowane na PC–ta. Z tej mizernej grupki należałoby jeszcze odrzucić wszystkie niedoróbki, czyli gierki po prostu kiepskie i co nam zostanie? Niewiele! Nie łamcie się jednak miłośnicy komputerowych rozgrywek sportowych. Wreszcie doczekaliśmy się gry z prawdziwego zdarzenia. „NHL Hockey" bo o niej mowa, to symulacja rozgrywek hokejowych najlepszej ligi na świecie – NHL. Jest to typowa gra zręcznościowa, lecz jak na współczesną grę sportową zaopatrzona w odpowiednią otoczkę, będącą odwzorowaniem rzeczywistości. Jak dalece jest to zrobione niech świadczy fakt, że program ten licencjonowany jest przez US National Hockey League. Zawiera dane ze oryginalnych statystyk ligowych z lat 1992–93. Uwzględnino zarówno składy poszczególnych drużyn, jak i charakterystykę poszczególnych zawodników jak agresję, skuteczność itp. Przystępując do gry wybierasz jedną z 24 drużyn. Stopień trudności zależny jest od poziomu reprezentowanego przez drużyny, które wybierzesz. Możesz stoczyć jeden mecz, brać udział w rozgrywkach ligowych lub pucharowych. Jeśli chodzi o poszczególnych zawodników, to możesz w dowolnym momencie dobierać zawodników lub handlować nimi. Takich i innych bajerków w grze jest bardzo wiele. Sama prezentacja gry jest dobra choć porównując ją z „Wayne Gretzky Hockey" – jedyną grą z którą ten program może się równać – można mieć w tym momencie pewne zastrzeżenia. Nie masz bowiem możliwości spojrzenia z wielu kamer, a jedynie masz wpływ na ustawienie kąta widzenia w płaszczyźnie pionowej. W „NHL" jest znacznie prostsze sterowanie, oprawa dźwiękowa nie ma sobie równych.

Według angielskiego miesięcznika PC REVIEW jest to najlepsza gra sportowa na PC–ta. Ja również podpisuję się pod tą opinią oburącz i... obunóż.

■ MS



NOWOŚCI

AMIGA ★ AMIGA

CO NOWEGO NA AMIGĘ
W przeciwieństwie do PC-ta, My Amigowcy mamy do wyboru, do koloru przeróżnych platformówek, zręcznościówek, mordobić i innych chłamowatych produktów. Można to lubić albo nie. Jednak w tym drugim przypadku nie jesteś godny aby nazywać siebie „Amigowcem". Wolisz „Questy", symulatory czy strategie, to zmień se bracie komputerek i nie marudź.

Global Gladiators

To [illegible] nowata gierka z gatunku platformowych jakich na kopy [illegible] na Amigę, a o których mogą pomarzyć PC-towcy. Jedna z wielu [illegible] przyg[illegible] rozgrywających się z [illegible]. Celem gry jest [illegible] naszych bohaterów [illegible] nych gladiatorów do [illegible] Ziemi. Droga do [illegible] Gra podzielona [illegible] nych poziomów. Oprawa graficzna [illegible] jest niezła. [illegible] o oprawę dźwiękową jest równie dobra jak graficzna.

[illegible] w przerwie między jedną platformówką [illegible] ochotę na [illegible] to zagraj w [illegible] GLADIATORS".

■ MS

Micro Machines

Na pozór zupełnie idiotyczna gierka, sprawiająca wrażenie że trafiła tu z innej epoki. Mam tu na myśli epokę zamierzchłą. Ani graficznie, ani dźwiękowo niczym szczególnym się nie wyróżnia. Zaliczyć ją należy do gatunku wyścigów samochodowych, choć nie tylko. W pierwszym etapie bowiem ścigamy się łodziami motorowymi – takie przynajmniej odniosłem wrażenie. Obraz widziany jest z góry, a dbałość o oddanie kształtów rzeczywistych łodzi czy samochodów wyścigowych jest żadna. Dodatkowo przygnębiająco podziałała na mnie możliwość wyjeżdżania łodzią lub samochodem poza obrys toru. W praktyce oznacza to, że ślizgaczem możemy pruć po lądzie?! Co za bzdura pomyślałem i pewnie nie wróciłbym więcej do tego programu gdyby nie fakt, że podpatrzyłem jak pewien małolat z wybałuszonymi gałami i zapartym tchem machał joystickiem wydając co jakiś czas nieartykułowane dźwięki. Coś w tym jest pomyślałem i dołączyłem do gry. Okazało się, że autorzy gry całkowicie odrzucili realizm osadzając wyścigi samochodowe w najbardziej nieprawdopodobnych sceneriach, jak choćby stół bilardowy, czy plansza do gry w warcaby. Samochodziki mają dużą bezwładność i często wypadają ze swoich torów, jednak nie zawsze powoduje to utratę tzw. życia, ani nie stanowi to utrudnienia w ich prowadzeniu. Stwarza natomiast okazję do stosowania oszukańczych wprawdzie sposobów na wyprzedzenie przeciwnika, ale przecież każdy ma takie same możliwości. Tak więc z pozoru dość kiepska gierka może okazać się całkiem niezłą zabawą zwłaszcza jeśli gramy z partnerem. Pozory mylą!

■ MS

F17 Challange

Temat wyścigów samochodowych w wydaniu komputerowym jest chyba tak stary jak same gry. Wydawało mi się, że po programie „FORMULA 1 GRAND PRIX" MicroProse nikt nie odważy się próbować aby zrobić coś lepszego. Myliłem się. Od momentu wejścia na rynek tej gry minął już przeszło rok i od tego czasu miłośnicy wyścigów samochodowych mieli okazję sprawdzić swe umiejętności w takich grach jak: „JAGUAR", „LOTUS 3", „NIGEL MANSEL". Żaden z tych programów nie jest tak dobry jak „FORMULA 1", ale na pewno mają one liczne grono zagorzałych wielbicieli i o to w końcu chodzi. A tak na marginesie, miłośnik wyścigów samochodowych to taka głupia bestia, że gdyby codziennie dostarczać mu nową grę o tej tematyce, to i tak powie, że mu jeszcze mało. Ostatnim programem z tego gatunku i na pewno nie najgorszym jest „F17 CHALLANGE". Gra jak gra, chyba nic nowego w tej dziedzinie nie da się już wymyśleć.



Tradycyjnie już mamy możliwość wyboru samochodu, trasy wyścigu, automatycznej skrzyni biegów czy normalnej itd., itp. Akcja widziana jest z tyłu zza samochodu którym kierujemy, a więc rozwiązanie stosowane już przed wielu laty w takich grach jak „PITSTOP" czy „POLE POSITION". Tym razem mamy jednak do czynienia z grą o wspaniałej grafice i równie dobrej animacji. Jest to niewątpliwie największy atut gry i stawia to ją w ścisłej czołówce w kategorii komputerowych wyścigów samochodowych. Sterowanie jest proste i przyjemne. Nasz bolid dobrze trzyma się powierzchni toru, a z ciekawostek należy wspomnieć o procentowym współczynniku awaryjności wozu. Każda kolizja to kilka procent uszkodzeń więcej. Odbija się to na szybkości i zrywności naszego wozu. Nie muszę dodawać, że taki drobny element urozmaica i wpływa na zwiększenie atrakcyjności programu. Gdy wskaźnik uszkodzeń pojazdu osiągnie wartość 100%, zostaje on automatycznie wyłączony z gry. Gra ma wszelkie cechy, aby osiągnąć wysokie lokaty w zestawieniach najpopularniejszych programów rozrywkowych na Amigę.

■ MS

F-117A Stealth Fighter

The Definitive Simulation of America's Radar-Elusive Jet

Fakt pojawienia się tego programu w wersji na Amigę na pewno wart jest odnotowania. Wielu zagorzałych miłośników symulacji z różnych względów, najczęściej finansowych, nie jest w stanie zmienić [illegible] ostatnimi czasy stał się liderem w dziedzinie gier symulacyjnych. Po prawie dwóch latach opóźnienia, długo oczekiwany „F117A" jest wreszcie dostępny dla posiadaczy Amigi. Czy warto było tak długo czekać i załamywać ręce, że oni mają a My nie? To musicie już sami rozstrzygn[illegible] czego [illegible] jak dalece Wasze [illegible] oczekiwania [illegible] Faktem jest, [illegible] niż n[illegible] jest, aż tak [illegible] dość u[illegible] sprawić wiel[illegible] radości miłośn[illegible] komputer[illegible] Ostrzegam [illegible] gra nie jest ła[illegible] jeśli dos[illegible] rozpra[illegible]cie „F19 STEALTH FIGHTER", to mam nadzieję, że z tym programem nie powinniście mieć większych kłopotów. Podobieństwa między nimi rzucają się w oczy, lecz irytujące jest to, że zmieniono funkcję klawiszy sterujących.

Graficznie nie ma wielkich [illegible]acji, ale stoi na wysokim poziomie. Warto zagrać w [illegible]

■ MS



Dogfight

Jeśli już jesteśmy przy symulatorach lotu, to mamy do zakomunikowania kolejną dobrą wiadomość dla wielbicieli podniebnych symulacji. Niedawno ukazała się wersja „DOGFIGHTA" przeznaczona dla Amigowców. Tym razem nie musieli oni tak długo czekać jak w przypadku F117A i dobrze! Program wart jest poznania i to nie tylko dlatego, że zaopatrzony jest w opcję pozwalającą toczyć bitwy między samolotami z różnych epok historycznych jak np. Spitfire z F–16. Jest to symulator z prawdziwego zdarzenia z dobrą oprawą graficzną i sporymi możliwościami. Nie ma się zresztą co dziwić, został przecież stworzony przez największego potentata w tej dziedzinie, a mianowicie amerykańską firmę MicroProse.

■ MS







ONE STEP BEYOND
FEATURING COLIN CURLY

Do tej gry przylgnęła nazwa „PUSH OVER 2". Ma to wprawdzie swoje uzasadnienie, ale tak do końca nie jest to prawdą, a porównywanie tych dwóch programów mija się z celem. Wprawdzie „PUSH OVER" i „ONE STEP" należą do jednego gatunku programów, a mianowicie gier logicznych, ale na tym całe podobieństwo się kończy. Bohaterem tej nowej gry jest pies imieniem Colin. W demie wprowadzającym do gry nasz poczciwina zajada się chipsami i zagrywa w „PUSH OVER". Wygląda na to, że jedno i drugie wprost uwielbia. Zapewne ta idylla trwałaby jeszcze długo gdyby nie fakt, że oto w niewytłumaczalny sposób nasz bohater przez ekran monitora został wessany do wnętrza komputera. Pełno tam scalaków i innego elektronicznego śmiecia, ale oprócz tego znalazły się tam również ulubione chipsy Colina. Żyć nie umierać, trzeba jednak najpierw się do nich dostać, a to już motyw kolejnych karkołomnych plansz tej ciekawej gry. Żarłoczny Colin wyskakuje najpierw z pustej już torebki po chipsach i przeskakując po ruchomych półkach musi dojść do następnej torebki z jego przysmakiem. Każda półka, która nie jest oznaczona specjalnym znaczkiem, chowa się w momencie zeskoczenia z niej. Należy w taki sposób pokonywać poszczególne półki, aby wskakując do torby wszystkie półki były schowane. Jest to oczywiście generalna zasada, ale nie jest to jedyny warunek ukończenia danej planszy. Pozostaje jeszcze czas, który nieubłaganie upływa, a są także inne niespodzianki jak choćby półeczki oznaczone cyframi, które zgodnie z ich kolejnością należy przeskakiwać. W sumie zabawa jest niezła i trzeba nieraz wytężyć swoje szare komórki, aby szczęśliwie przejść niektóre sceny. Autorzy wykazali się dużą pomysłowością przy projektowaniu poszczególnych plansz, a wszystko odbywa się według zasady, im dalej w las tym ciemniej. Zaczynamy więc od banalnie prostych rozwiązań, a wraz z pokonywaniem kolejnych etapów gry, stopień trudności wzrasta. Graficznie program jest też bez zarzutu, więc trudno dopatrzeć się w nim jakiś poważniejszych wad. Pewną niedogodnością może być tylko sposób sterowania postacią. Otóż przy niektórych rodzajach skoków joystick musimy ustawiać w położeniu po skosie, co niektórym graczom może stwarzać pewne problemy. Jeśli jednak uporamy się z tym, to zabawa jest murowana.

■ MS

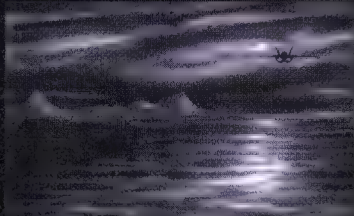






DEEP CORE

Intrygujące demo wprowadza nas w świat science-fiction. Dodatkowo legenda dołączona do gry potęguje ten klimat, a biedny gracz wręcz nie może doczekać się na rozpoczęcie właściwej gry. Wybrzmiewają właśnie ostatnie akordy dema i... No właśnie, co my tu mamy. Cholera jeszcze jedna platformówka. Na pierwszy rzut oka przywołuje skojarzenia z „Gods". Dość duża, umięśniona postać głównego bohatera odziana w „zbroję", ale tę przypominającą raczej rycerzy końca XX w. W stosunku do „Godsa" odmienna jest oczywiście sceneria gry i broń bohatera. Reszta w mniejszym lub większym stopniu zbliżona jest do tej znakomitej gierki. Odłóżmy jednak na bok wszelkie porównania i zajrzyjmy do pewnego mieszkanka w Detroit gdzie smacznie chrapie niejaki kapitan Dawnrazor – emerytowany żołnierz U.S Navy. Jest godzina 1.30. Nagle ciszę nocną przerywa natrętny sygnał telefonu. Drawnrazor przez skórę czuje, że dowództwo znów sobie o nim przypomniało. I nie mylił się. W słuchawce usłyszał znajomy głos komandora Jacka Liptona. Jak zwykle brzmiał on surowo i trochę oschle. W beznamiętnej na pozór relacji Liptona w jego głosie można było wyczuć nutę zaniepokojenia. Nie ma się temu, co dziwić.



Sytuacja nie wyglądała zbyt wesoło. Otóż kilkanaście godzin temu na orbitę okołoziemską wszedł niezidentyfikowany pojazd kosmiczny. Gdzieś nad Oceanem Indyjskim odłączyła się od niego kapsuła i zniknęła w morskiej głębi. Tak się dziwnie składa, że niebawem w tajnej bazie wojskowej, w której przeprowadzane były m.in. doświadczenia nad bronią nuklearną zaczęły dziać się dziwne rzeczy... Nie ulegało wątpliwości, że ma to związek z niedawną „wizytą" obcych, gdyż wspomniana baza umiejscowiona jest ok. 20000 stóp pod wodą na Oceanie Indyjskim. Aby wyjaśnić sprawę i unieszkodliwić domniemaną bestię, która „przyssała" się do bazy, należy powierzyć to zadanie sprawdzonemu i doświadczonemu żołnierzowi jakim jest właśnie kapitan Dawnrazor. Z taką właśnie prośbą dzwonił komandor i cóż było robić? Po chwili wahania kapitan podjął się wykonania tego niezwykle trudnego zadania. Bez wątpienia najtrudniejszego w jego dotychczasowej karierze i nie wiadomo czy... nie ostatniego.

W tym właśnie momencie wkraczamy do gry. A gierka jak gierka. Ot, zwykła platformówka z wieloma poziomami, bonusami, różnymi rodzajami broni, kluczami do odpowiednich drzwi i całą resztą śmiecia, który należy już do dobrego tonu w tego typu gierkach. Poszczególne poziomy są dość mało zróżnicowane, ale można sobie pograć. Jeśli lubisz rozmaite „siekanki", „strzelanki" i inne „krwawe jatki" to proszę „poczęstuj" się „Deep Core". Smacznego.

■ MS



Zapewne niejednemu z Was znany jest ten tytuł. Miłośnicy tradycyjnych gier role playing w wydaniu planszowym mogli zetknąć się z tą grą na długo wcześniej zanim powstał jej komputerowy odpowiednik. Użytkownicy PC–ta też mogli już wcześniej rozkoszować się tą gierką. Rozkoszować? Ejże, czy to nie przesada? Być może, ale nie dla wszystkich. Graficznie „Space Hulk" ustępuje takim szlagierom, jak „Eye of the Beholder", ale bez wątpienia jest to gierka, która zasługuje na uwagę. Jako ciekawostkę dodam, że gra komputerowa zawiera siedem oryginalnych misji znanych z wersji planszowej. Dodatkowo autorzy zaopatrzyli ją w 12 innych misji oraz 12 zadań specjalnych. Graficzne odwzorowanie świata rozwiązane jest jak w „Dungeon Master", „Captive" czy wspomniany „Eye of the Beholder", natomiast tematycznie zbliżony jest do „Space Crusade". Miłośników gier role playing nie muszę chyba już dłużej namawiać, bo bez względu na to, co napiszę i tak sięgną po tę grę. Natomiast łamacze joysticka, „mordercy", „krwiopijcy" i cała reszta „stukniętych zwyrodnialców" trzymających swe szare komórki w stanie błogiego odrętwienia i tak nie poświęci „Space Hulkowi" więcej iż 5 minut czasu. Na próżno więc tu moje gadanie, więc spadam. Cześć!

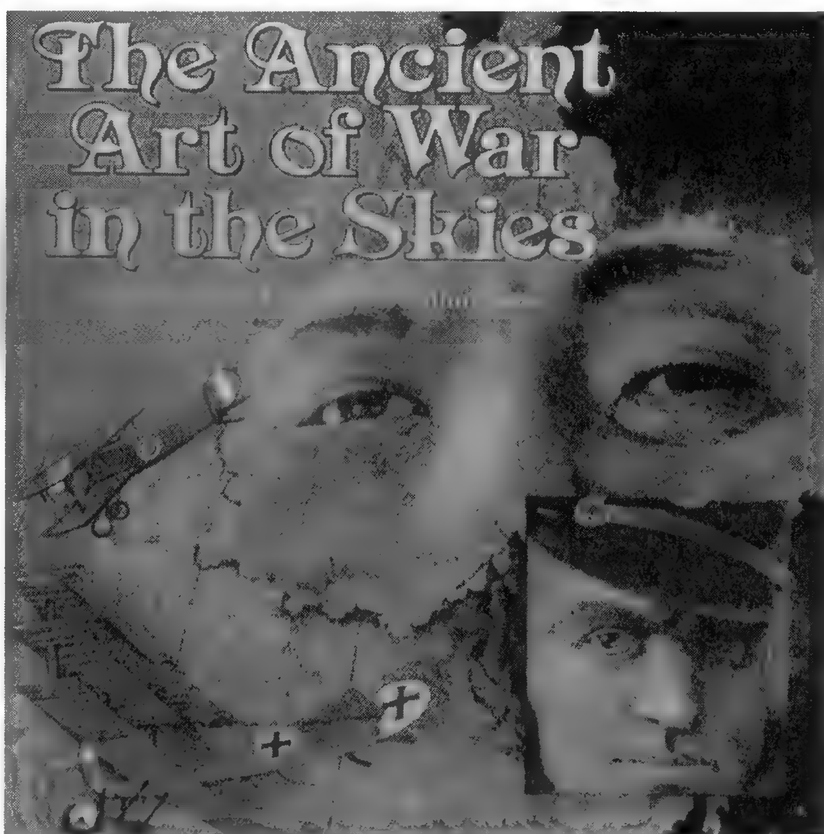
• MS



W CO GRAĆ

AMIGA ★ AMIGA

W tym dziale znajdziecie recenzje różnych gier. Są wśród nich starsze i nowsze; lepsze i gorsze. Aby przybliżyć Wam ich prawdziwą wartość, przy każdej zamieściliśmy „Naszą Ocenę". Możecie się z nią zgodzić lub nie, zależy to przecież od indywidualnych upodobań każdego gracza. Skala ocen wynosi od 1 do 10.



Wystarczy tylko spojrzeć na tytuł programu, jego producenta – w tym przypadku MicroProse – i wszystko jasne! To kolejny symulator lotu! Oj, niezupełnie. Największy bowiem nacisk postawiono na strategiczno–taktyczne elementy gry oraz wstawki zręcznościowe. Do wyboru mamy 40 kampanii – fikcyjnych i historycznych, opartych na faktach autentycznych z I Wojny Światowej. Dostępny jest także edytor, umożliwiający tworzenie własnych scenariuszy. Czyni to grę bardziej atrakcyjną i urozmaiconą.

Akcja odbiega od schematu stosowanego w typowych symulatorach. Przypomina raczej „History Line 1914–18". Jako dowódca floty powietrznej otrzymałeś kolejne zadanie bojowe: musisz wykurzyć wroga, który podstępnie zajął Twoje terytorium. Jak tego dokonać? Najpierw trzeba się rozejrzeć; co, gdzie, kiedy, jak, dlaczego i po co. Służy do tego mapa terenu z zaznaczonymi miejscami pobytu wrogich jednostek oraz tych, podległych Tobie. Następnie wysyłasz odpowiednich ludzi w odpowiednie miejsca i dopiero wtedy rozpoczyna się prawdziwa bitwa. Wskakujesz do kabiny samolotu i wzlatujesz w powietrze. Jejku, z góry wszystko wygląda zupełnie inaczej! Bunkry, bazy, lotniska czekają i aż się proszą, aby sypnąć na nie bombami. Naturalnie wróg broni swej własności, więc będziesz miał pełne ręce roboty. Po zbliżeniu się do wrogiej maszyny, możesz wybierać spośród dwóch wariantów: pilotujesz samolot w sposób konwencjonalny tj. za sterami, albo siadasz sobie na ogonie i kiedy przyjdzie Ci na to ochota, spuszczasz na dół bombki. Fajnie, co?! Może i fajnie, ale czy to wszystko co ma nam do zaoferowania ten program? I tak i nie. Na pewno nie można tej gry stawiać w rzędzie największych osiągnięć firmy MicroProse. Są nawet tacy, którzy twierdzą, że dla tej znakomitej firmy to wstyd, aby firmować taki kiepski program. W swojej ocenie nie posuwałbym się, aż tak daleko, ale jest w tym trochę prawdy. Trudno jednoznacznie określić najmocniejsze strony gry, gdyż zarówno grafika jak również efekty dźwiękowe są przeciętne. Sama akcja też nie jest na tyle porywająca, aby zdołała przykuć uwagę gracza na wiele godzin. Czary goryczy dopełnia fakt, że posiadacze Amigi torturowani są częstymi zmianami dyskietek i koszmarnie długim czasem wgrywania poszczególnych sekwencji. Jeśli zatem nie jesteś miłośnikiem symulatorów lotu, a bardziej cenisz programy o tematyce lotniczej, ale traktujących temat bardziej zabawowo, wgraj sobie lepiej gierkę „Wings" a będziesz miał z niej większy pożytek.

■ **Sandey**

Nasza Ocena: 5

Lionheart

Przez wiele lat wydawało się, że wśród producentów gier przygodowo–zręcznościowych tak naprawdę liczy się tylko jedna firma: Psygnosis! Któż z nas nie pamięta choćby serii „Shadow of the Beast" z jej fantastyczną fabułą, rewelacyjną grafiką i doskonałym dźwiękiem. Tymczasem spółka Thalion, twórca wielkiego komputerowego przeboju „A320 Airbus" swoim najnowszym produktem zatytułowanym „Lionheart" udowodniła, że nawet z takim potentatem jak Psygnosis można konkurować i to z powodzeniem.

Bohaterem gry jest niejaki Valdyn, który z racji swej niebywałej odwagi i dzikości zwany był także „Lwim Sercem". Ale nawet bohaterowie mają swój zły dzień. Wtrącony właściwie bez żadnej konkretnej przyczyny do królewskiego więzienia Valdyn miał raczej ponure widoki na przyszłość. Tymczasem jednak zbliżał się termin Wielkiej Ceremonii, na której to król miał pokazać swoim poddanym Święty Diament, dokumentujący jego prawo do tronu. Diament został oczywiście skradziony i tylko Valdyn był w stanie go odzyskać zanim rozpocznie się uroczystość. Była to dla niego jednocześnie doskonała okazja wykazania się swoimi umiejętnościami i lojalnością tym bardziej, że dziwnym zrządzeniem losu kamień nosił jego imię: Lionheart!

Firma Ocean („Sleepwalker", Batman") bardzo lubi przenosić bohaterów filmowych na ekrany naszych monitorów. Przykładów na to można by mnożyć, wystarczy jednak wspomnieć: Arnolda Schwarzeneggera (Commando, Terminator 2), Bruce'a Willisa (Hudson Hawk), Mela Gibsona (Lethal Weapon), Kim Basinger (Cool World). Także inni, nawet nieco mniej znani aktorzy mieli już okazję oglądać swoje „zpixelowane" postacie w akcji, a przez kilka lat działalności firmy zebrało się tego trochę.

Wiadomo wszakże nie od dziś, że sukces kinowy może także przysporzyć znacznych korzyści twórcom komputerowej odmiany przygód nieustraszonego bohatera znanego z filmowego wcielenia. Jednak każda taka operacja wiąże się z poważnymi inwestycjami związanymi z zakupem wielu licencji. Być może wzrastające stale opłaty z tym związane zadecydowały o nagłej zmianie strategii stosowanej przez Ocean. Zamiast wykupywać wszystkie prawa autorskie do jednego, nowego filmu (np. „Nowhere to Run" z Van Dammem), przedstawiciele Ocean'u zjawili się pewnego dnia w Universal Studios w Hollywood i nabyli prawa do wszystkich... postaci potworów, upiorów i postaci które dotąd były własnością tylko Universal Studios. Tak więc książę Dracula, Frankenstein, itd. stali się pełnoprawnymi bohaterami nowej gry firmowanej przez Ocean. Jak każdy program przygodowy zaopatrzony został we wspaniałą legendę. Brzmi ona mniej więcej tak: wielki myśliwy, profesor Van Helsing, polujący na wampiry, zginął w tajemniczych okolicznościach. W testamencie błaga swego wnuka Alexa o podtrzymanie rodzinnej „tradycji". Z ostatniej woli staruszka wynika, że schwytane upiory profesor odsyłał do innego wymiaru, by nie wyrządzały ludziom więcej krzywd. Nie wiedział jednak biedak, że aby załatwić je na dobre, trzeba co jakiś czas odprawiać obrzędy Krwawej Gwiazdy. Co za gwiazda i kiedy trzeba to odprawiać – tego nie wie nawet Michael Jackson (zapomniał). Dlatego właśnie Dracula i kolesie zaczęli wracać na Ziemię – „furtką" do naszego świata był zamek Van Helsinga. Teraz tylko od Alexa zależy, czy uda się uratować świat od straszliwej zagłady... Musi on odnaleźć kawałki Krwawej Gwiazdy porozrzucane po całym zamku i odprawić tajemne modły.

Gry tego typu nie są bardzo popularne, aczkolwiek narodziny tego gatunku sięgają czasów komputerków 8-bitowych na czele z ZX Spectrum. „Universal Monster" przypomina bowiem swego wielkiego poprzednika, a mianowicie „Knight Lore". W tym nowym programie grafika (3D) i animacja są na wysokim poziomie (z muzyką trochę gorzej). Wszystkie sprite poruszają się bardzo płynnie, wykrywanie kolizji także nie pozostawia wiele do życzenia.

Sama gra nie jest bynajmniej prosta. Wszędzie pełno kolców, pułapek, gigantycznych młotów, zarywających się nagle sufitów i innych okropnych niespodzianek, nie mówiąc już o potworach. Niektóre z nich można unieszkodliwić zwykłym kopniakiem, inne (np. Dracula) wymagają stosowania bardziej zaawansowanych broni lub czarów. Bardzo ważną rolę w grze odgrywają klucze, bowiem wiele drzwi w zamku jest po prostu zamkniętych. Za nimi jednak możesz znaleźć eliksiry życia, broń, czapkę-niewidkę, itp. Może też się zdarzyć, że zaczaił się tam jakiś potworek. Otwierasz drzwi – dzień dobry, aaaaggghhhhh! i już Cię nie ma wśród żywych. Bardzo wygodną i użyteczną rzeczą są transportery, dzięki którym nie trzeba łazić z jednego końca zamczyska na drugi po jakiś tam przedmiot, a potem biec z powrotem. W każdym momencie gry możemy wywołać menu z wieloma pożytecznymi informacjami, jak np. ile czasu zostało do odprawienia modłów, ile masz energii, jakie posiadasz przedmioty, itd.

Program jest bardzo rozbudowany i naprawdę można się czasem zgubić. Bywa jednak i tak, iż przez dłuższy czas kompletnie nic się nie dzieje i nawet nie ma komu przykopać – jakby wszystko zapadło się pod ziemię.

W sumie, gierka jest niezła i z czystym sumieniem można polecić ją każdemu, kto chciałby przypomnieć sobie stare, dobre czasy ZX Spectrum i gry „Knight Lore", „Alien 8". Zachęcamy do podjęcia wyzwania postawionego przez autorów programu. Nam jeszcze nie udało się zmówić rytualnych modłów, ale może ktoś z Czytelników zachęcony tą krótką recenzją zostanie oczarowany tą grą i uda mu się ją ukończyć. Nie zapomnijcie podzielić się z nami swoimi osiągnięciami.

Sandey

Nasza Ocena: 6

Realizacja programu oraz zawarte w nim pomysły i rozwiązania do złudzenia przypominają wszystkie dotychczasowe gry tego typu. Jednak zarówno grafika, jak i dźwięk „Lionheart" są na niespotykanym dotychczas poziomie. Postać tytułowego herosa jest bardzo starannie wykonana i świetnie animowana. Tło zawiera mnóstwo szczegółów, a doskonale chyba wszystkim znany z „Shadow of the Beast" efekt paralaksy, jedynie podkreśla znakomity wygląd całości. Również dźwięk może zadowolić ucho najwybredniejszego nawet gracza.

W „Lionheart" gra się naprawdę wspaniale! Program potrafi wciągnąć i na długo zainteresować fascynującą akcją więcej nawet, niż którykolwiek z produktów Psygnosis. Pewnym minusem jest zastosowany przez autorów system sterowania postacią, ale przecież nic nie jest doskonałe. Za to na pochwałę zasługuje możliwość wyboru jednego z dwóch stopni trudności, które nie ograniczają się tylko do ilości i siły przeciwników oraz komplikacji zagadek, ale proponują jakby dwie zupełnie różne gry w jednej.

W sumie naprawdę bardzo udana propozycja i wypada tylko mieć nadzieję, że nie jest to ostatnie słowo wypowiedziane przez programistów z Thalion'a.

Darko

Nasza Ocena: 9

Morph

Trafne połączenie zręcznościówki i elementów logicznych wymagających od grającego głębszego przemyślenia swych poczynań to strzał w dziesiątkę. Dodajmy do tego dobrą grafikę, miłe efekty dźwiękowe i... taki właśnie jest „Morph"! Programy tego typu zalicza się do gatunku arcade action puzzler, czyli zręcznościówka z elementami puzzli – po prostu trzeba ruszyć głową (a w którą stronę, to zależy od Was).

W wersji na Amigę (przygotowanej przez Millenium), gra zajmuje 2 dyskietki.

O dziwo, tuż po wyświetleniu intra (o którym za chwilę), komputer prosi o włożenie dysku nr 2 – czyżby kilka sekwencji animacyjnych w 32 kolorach zdołało zająć całą pierwszą dyskietkę? Być może... Otóż w pewnym małym miasteczku mieszka sobie zwariowany profesor Krankenpot. Dawno temu zaszył się w swej chatce, pracując przez wiele lat nad urządzeniem zdolnym do molekularnego transportu ludzi. Minęła kupa czasu, dziadek kompletnie zbzikował. Pewnego dnia wpadł do niego stary kumpel – wszystkiemu ciekawy dzieciak. Wlazł do labolatorium i ku swemu zdziwieniu zobaczył, iż profesor skończył już prace nad wymarzoną maszyną do przenoszenia się w czasie.

Morris (tak właśnie starzy nazwali chłopaka) chciał koniecznie wypróbować możliwości tego cudeńka i od razu wskoczył na teleport. Dalej wypadki potoczyły się błyskawicznie. Dziadek pociągnął za jakąś dźwignię i w jednej chwili cały dom poszedł w drebiezgi, a Morris przeistoczył się w bezkształtną chmurę atomów mogącą przybierać cztery, nazwijmy to, stany skupienia (istny Czarnobyl). Aby odzyskać swą dawną, ludzką postać musi odnaleźć wszystkie części transportera, rozrzucone wokół pozostałości po domu i okolicy. Tylko wtedy profesor (dziad jeden przeżył katastrofę – stary, ale jary) będzie mógł zrekonstruować sprzęciora i uczynić Morrisa na powrót człowiekiem.

Tyle legendy, teraz o grze. Co tu dużo gadać, sam nowatorski pomysł może przesądzić o sukcesie. Do przejścia mamy 24 poziomy, na każdym z nich trzeba odnaleźć jedną część rozwalonego transportera oraz ukryte przejście. Poziomy podzielone są na cztery strefy (labolatorium, ogród, fabryka i kanały) z sześcioma pod–poziomami na każdej. Już na samym początku mamy możliwość wyboru, na której strefie chcemy rozpocząć grę. Po jej ukończeniu, powracamy do poprzedniego ekranu i wybieramy kolejną rozgrywkę. Nie ma tu więc z góry narzuconego porządku. Robiąc użytek ze zdolności Morrisa należy skutecznie omijać wszelkie przeszkody, by bezpiecznie dojść do końca. Oto stany skupienia, które możemy przybierać:

CHMURKA

Jako chmurka Morris może wznieść się do góry, umożliwiając w ten sposób pokonanie przeszkód takich jak przepaść, woda, itp. Może bez większych problemów przechodzić przez grzejniki. W takiej formie jest nieczuły na większość „przeszkadzajek" oprócz wentylatorów, które mogą go wessać.

KROPELKA WODY

Jako słynne H2O, Morris po prostu się rozlewa. Ślizga się bardzo, przez co kontrola nad nim może nastręczyć nieco problemów. Może przenikać przez grzejniki w ścianach i na podłodze, musi jednak bardzo uważać na wszelkiego rodzaju urządzenia kanalizacyjne, grożące spłukaniem z powierzchni ziemi. Jest nieoceniony w gaszeniu ognia.

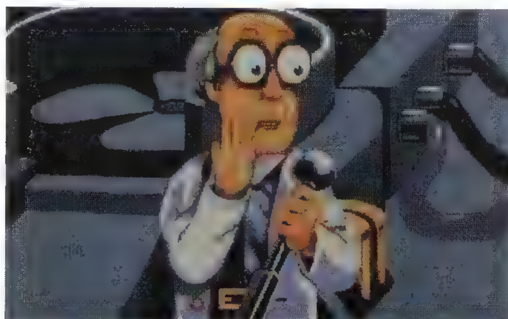
GUMOWA KULKA

Guma jak to guma – podskakuje. Możemy więc dostać się tam, gdzie nie moglibyśmy będąc np. kroplą wody. Możemy także przedostawać się przez małe przeszkody, bloki, itp. Największą wadą tej formy jest jej delikatność. Należy bardzo uważać na różne ostre przedmioty, by nie dopuścić do przedziurawienia gumowej powłoki. Oprócz tego, bardzo niebezpieczny jest ogień, a jak wiemy, guma paląc się okropnie śmierdzi – lepiej więc mieć się na baczności.

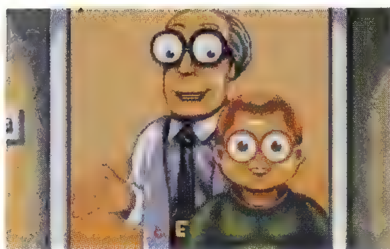


ŻELAZNA KULKA

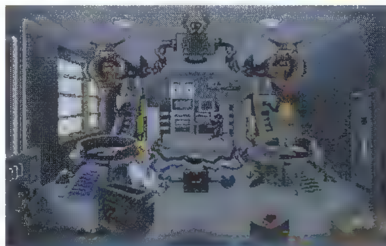
Największy „twardziel". Ma gdzieś wszystkie „przeszkadzajki". Może przebić się przez każdą, nawet najtwardszą przeszkodę. Jego bezradność ujawnia się dopiero po upadku w dołek, z którego nie może wydostać się ze względu na swą dużą masę lub gdy wejdzie w kontakt z wodą – ta stal nie jest niestety nierdzewna.







Uwaga! Liczba transformacji jest ograniczona – inna na każdym poziomie. Istnieje także oddzielny licznik „przemian" dotyczący każdego stanu z osobna, tj. tyle to a tyle razy możesz być chmurką, tyle tym, a tyle tym. Zbierając odpowiednie bonusy możemy jednak oddalić moment, gdy na liczniku pojawi się cyfra „0", oznajmująca koniec zabawy i ponowny start od początku. W sumie, „Morph" jest naprawdę świetny i z czystym sumieniem polecam go każdemu. Z pewnością nikt nie będzie się nudził. Jedyną sprawą, do której z trudem można się przyczepić jest zbyt niski poziom trudności. Puzzle są na tyle łatwe, iż z powodzeniem grać mogą nawet najmłodsi, a ukończenie całej gry nie powinno zająć zbyt dużo czasu. Cóż, takie właśnie powinny być prawdziwe gry – niezbyt trudne i przyjemne. A twardziele szukający guza i maniacy przyzwyczajeni do wyższego poziomu



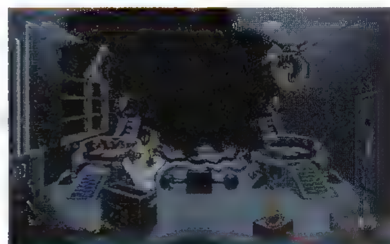
niech nawet nie próbują wkładać dyskietki do stacji...

Obiektywna ocena tego programu jest jednak trudna. Z jednej strony zebrał on bardzo dużo niepochlebnych, a wręcz złych opinii od recenzentów wielu renomowanych, zachodnich czasopism komputerowych. Z drugiej zaś, cieszy się wielką popularnością wśród młodszych entuzjastów gier komputerowych.

My skłaniamy się do opinii tych ostatnich – w końcu gry nie są robione dla recenzentów a dla graczy i to bez względu na ich wiek.

■ Sandey

Nasza ocena 8



Gra – mutant francuskiej firmy Loriciel. Powstała na skutek połączenia platformówki ze zwykłą strzelaniną i rozwalaniem wszystkiego, co się rusza. Takie „odgrzewanki" widzimy nie po raz pierwszy (i nie ostatni), jednak warto przyjrzeć się im bliżej. Jak na pro-



gram naszych czasów przystało, przed przejściem do gry mamy okazję nacieszyć się introdukcją. Zazwyczaj jest ona tak dopracowana, by swą okazałością wzbudzić apetyt do dalszej gry (niektórym z wrażenia może wypaść sztuczna szczęka). Czy tak jest i tym razem, przekonajcie się na własnej skórze (szczęce). Powiem tylko, że z dalekiej krainy dała nogę pewna bardzo zła kreatura, od wieków trzymana w niewoli. Naturalnie ktoś musi ją sprowadzić z powrotem. I jak to w grach komputerowych bywa, tym kimś jesteś właśnie Ty.

Kierujesz poczynaniami pewnej skąpo odzianej wojowniczki o imieniu Anthemis. Aby baba (i Ty też) się nie nudziła i aby umilić jej poszukiwania tytułowej kreaturki, musisz stawić czoła napotkanym potworom, smokom, zjawom, itp. W tym miejscu zatrzymam się na chwilę, by oznajmić, iż największą zaletą tej gry są właśnie świetnie dopracowane wszelkie „przeszkadzajki", a szczególnie end–of–level–guardians (m.in. wielki dinozaur Tyrannosaurus Rex). Do obrony mamy ogniste kule. Ale mordobicie to jeszcze nie wszystko. Anthemis musi także odnaleźć trzy magiczne berła Bismutha. Dopiero wtedy otworzy się tajemna brama do innego wymiaru, w którym nastąpi finałowa potyczka. Na uwagę zasługuje świetnie odwzorowane graficznie tło. Przesuwa się bardzo płynnie (paralaksa) i tworzy z resztą gry harmonijną całość. Naprawdę jest na co popatrzeć: góry, strumyki, wąwozy, lasy, jaskinie, wszystko na wysokim Amigowskim poziomie. Między takimi widoczkami usytuowane są półki skalne i platformy, po których porusza się Anthemis. Kontrola nad postacią jest znośna, lecz czasem może przydarzyć się nagły upadek z dużej wysokości czy poślizgnięcie. Daje się to zauważyć zwłaszcza na poziomach z wodą, gdy „nurkowanie" kończy się śmiercią. Oprócz skoków z platformy na platformę i wędrówki po gruncie, istnieje jeszcze





jedna, nowatorska metoda podróży dla wytrwałych – wspinaczka. Ale coś za coś – nie możemy wtedy użyć żadnej z posiadanych broni. A rodzajów jest kilka. Po wzięciu odpowiedniego power–up, Anthemis może rzucać ognistymi kulami nie tylko przed siebie, lecz we wszystkich kierunkach, a nawet razić gromem! Nietykalna pozostaje je-



dynie dolna część ekranu, co na dłuższą metę może nieźle wkurzyć bardziej wybrednych. Otóż w tej dolnej części lubią gromadzić się pomniejsze potworki i zyjątka, które potrafią profesjonalnie zaleźć za skórę. Jako, że nasze strzały są bezużyteczne, pozostaje więc przeskakiwanie ponad nimi. Szkoda. Oprócz klasycznych power–up'ów istnieją także i takie, które pozwolą na dotarcie do sekretnych zakątków krainy. Tylko tam masz szansę odnaleźć berła Bismutha. Są one strzeżone przez odpowiednio duże i groźne potwory, które nie dadzą się łatwo pokonać. Tak przy okazji – poziom trudności gry jest dość wysoki. Nie powinno to jednak zrazić miłośników gier tego typu, ponieważ „Entity" z pewnością im się spodoba. Program ten wykonany jest na wysokim poziomie technicznym, niektórych może nawet zachwycić oprawą graficzną czy animacją. O wiele gorzej ma się sprawa z dźwiękiem. Tu melomani zostają brutalnie znokautowani – kilka zdigitalizowanych stęknięć podczas walki, jakiś „jingiel" towarzyszący wzięciu power–up'a i licha muzyczka w tle. Ponadto, można odnieść wrażenie, iż podczas pracy nad grą autorzy kierowali się bliżej nieokreślonym instynktem. Mamy potwory? Mamy!!! Power–up'y?! Są, a jakże!!! Mordobicie?! Jest!!! Czyżbyśmy o czymś zapomnieli?! Skądże znowu, morda w kubeł, to z pewnością załatwi sprawę!!!

Nie zrozumcie mnie źle, gra jest bowiem całkiem OK, ale spójrzcie w tym momencie na „Lionheart" z Thalionu – wtedy skapujecie o co biega.

Sandey

Nasza Ocena: 8



Chuck Rock 2 - Son of Chuck



Sporo czasu minęło od ukazania się pierwszej części tej gry. Zyskała ona wtedy wielu miłośników, lecz od tamtego czasu pojawiło się wiele nowych platformówek, wcale nie gorszych od „Chucka". Czas więc aby firma Core przypomniała o swej obecności na rynku. Udało jej się to znakomicie wprowadzając na rynek kontynuację wspomnianego programu „Chuck Rock". Przypomnijmy, że w pierwszej części, Chuck musiał wyrwać ukochaną Ophelię z łap wstrętnego Gary Gittera (to taki potwór, na którego widok robi się niedobrze). Oczywiście udało mu się to i wkrótce młoda para pobrała się. Niebawem na świat przyszedł Chuck Junior, wiecznie rozbeczany dzieciak (chciałby pewnie Pampersa, ale mama ma tylko tetrowe, więc wciąż ryczy), który jest jedynym spadkobiercą wielkiej, rodzinnej fortuny. Jakiej fortuny? – spytacie. Przecież jego ojciec jest głupi jak but! Może i tak, lecz w ostatnim czasie dorobił się majątku na posadzię dyra największej w okolicy fabryki samochodów Fjord Company. Widzicie, nawet idiota potrafi jeśli tylko zechce. Szczęście Chucka seniora nie trwało jednak długo, gdyż jego stary znajomek Gary również ma swą firmę i też siedzi w branży samochodowej. Jak nietrudno się domyśleć konkurencja wkrótce zaczęła wadzić Garemu, bo od jakiegoś czasu nikt nie pojawiał się w jego sklepach. To właśnie Chuck odbierał mu wszystkich klientów. Wkurzony Gitter uprowadza więc swego rywala i udaje się z wizytą do Ophelii. – Podpisz tu, że zrzekasz się firmy, albo twój mężulek „kopnie w kalendarz"! – powiada. Ophelia zaczyna ryczeć. Całą sytuację obserwuje mały Chuck Jr. widząc, że rodzinna fortuna jest zagrożona, wyskakuje ze swego kojca, łapie maczugę i rusza na poszukiwanie taty.

Tyle wstępu, teraz o samej grze. Po pierwsze, „Chuck 2" w znacznym stopniu przypomina swego poprzednika. Podobna grafika, typowo platformowa sceneria i wszędobylskie przeszkadzajki. A jeśli już o nich mowa – warto zatrzymać się na chwilę w tym miejscu i przyjrzeć im się bliżej. Są to chyba najbardziej dopracowane sprite'y jakie kiedykolwiek powstały na Amidze! Spotykamy się z nimi już na pierwszym poziomie, gdzie stajemy oko w oko z potężnym dinozaurem. Widać tylko jego łapy, zajmujące prawie cały ekran. Oczywiście używa ich do ataku, trzeba więc uważać, by nie przerobił nas na krwawą szarlotkę. Wszystkie end–of–level–guardians są ogromnych rozmiarów i świetnie animowane. Ani-



macja to mocna strona tej gry. W tle widać trzystopniowy efekt paralaksy, niczym z „Bestii”. Mały Chuck przez cały czas suszy ząbki, a gdy mu się coś nie powiedzie, po prostu beczy. Śmiesznie wywija wielką maczugą, chyba troszkę za dużą jak na jego wiek (a swoją drogą, to zdolny dzieciak, taki mały a już wie co to maczuga i jak się nią posługiwać). Tak jak poprzednio, każdy poziom podzielony jest na trzy mniejsze. I jak zwykle pełno w nich przerośniętych insektów, robali, ptaszków i wszystkiego, co wiąże się z epoką kamienia łupanego. Jednak nie wszystko jest, aż tak niebezpieczne jak wygląda. Czasem trzeba grzecznie poprosić kogoś o pomoc, np. starego żółwia o przewiezienie na swej skorupie. Są też typki, które wcale nie są tym, za kogo się podają. Wkurzające małe dinozaurki, po paru trafieniach zrzucają przebranie i okazują się być zwariowanymi jaskiniowcami. Cóż to ma znaczyć, nie mam zielonego pojęcia. Cały czas trzeba mieć oczy i uszy otwarte, bo w każdej najmniejszej dziurce czai się niebezpieczeństwo. Najlepiej włączyć auto–fire w joysticku i pozostawić w tej pozycji do końca rozgrywki. Niestety, niektórych spraw nie da się załatwić w ten sposób, trzeba wykazać się też sporym refleksem i zręcznością, by nasz bobas nie został przygnieciony przez spadające głazy czy śnieżną lawinę.

A teraz kilka słów podsumowania. Tak naprawdę, to nie można dopatrzeć się w tej gierce niczego złego. Sami zobaczcie, jak nie wierzycie... Jest to jedna z najlepszych gier platformowych na Amigę i taką pozostanie jeszcze długo, długo... Pan Chuck Rock może być dumny ze swego syna...

Uwaga! jeśli dysponujesz trójwymiarowymi okularami, to patrząc przez nie na tę grę uzyskasz znakomity efekt głębi obrazu.

Podpowiedzi do gry znajdziecie w rozdziale „JAK GRAĆ”

■ Sandey

Nasza Ocena: 9

Wspomnienie o „Chuck Rock 1”



Opisując „Chuck Rocka 2” nie sposób wspomnieć o pierwszej części tej gry. Nie wszyscy w końcu muszą pamiętać ten program. Powstał on bowiem w 1991 r., a opracowany został przez zespół programistów z mało wówczas znanego zespołu Core Design. Dopiero później powstały takie znakomitości jak: „Heimdal”, „Course of Enchantia”, które rozsławiły firmę Core. Pomimo, że „Chuck Rock” należy do gatunku gier platformowych, gdzie jak wiadomo konkurencja jest olbrzymia, wyróżniał się spośród innych przeciętnych gierek. Dobra grafika, wiele zabawnych rozwiązań i sympatyczna postać samego bohatera, to wszystko zapewniło jej dużą popularność. Zacznijmy jednak od początku, czyli od legendy.

Otóż pewnego spokojnego dnia Chuck, dobry znajomy Freda Flinstone'a, siedział jak zwykle przed telewizorem i czekał na rozpoczęcie transmisji sportowej, podczas gdy jego żona Ofelia zajmowała się rozwieszaniem prania. I wszystko byłoby jak co dzień, gdyby nagle zza krzaków nie wychylił się miejscowy playboy Gary Gritter (czy komuś to nazwisko nic brzmi znajomo?). Gary, urzeczony urodą Ofelii, postanowił zdobyć ją za wszelką cenę, a były to czasy kiedy zaproszenie dziewczyny na randkę wymagało ze strony mężczyzny nie tyle wdzięku, co zdecydowania; szybki cios maczugą i tylko rozrzucone w nieładzie mokre ubrania świadczą, że ktoś jeszcze przed chwilą był na podwórzu. Zapomnij o meczu Chuck i biegnij Ofelii na ratunek! Mam nadzieję, że ona jest dla ciebie najważniejsza. Jak nietrudno się domyśleć, akcja „Chuck Rocka” rozgrywa się w zamierzchłej przeszłości – czasach znanych nam z filmu „Między nami Jaskiniowcami”. Droga do odzyskania Ofelii wiedzie przez świat, który już tradycyjnie w tego typu grach podzielony jest na kilka etapów. Każdy z nich jest zróżnicowany pod względem graficznym, a trzeba przyznać, że grafika stoi tu na bardzo wysokim poziomie. Ponadto świat w którym przyszło żyć naszemu bohaterowi zamieszkały jest przez całą masę zwierząt: dinozaurów, pterodaktyli oraz innych, trudnych do zidentyfikowania stworzeń. Prawie wszystkie są nieprzyjazne Chuckowi, a każde zetknięcie z nimi kosztuje utratę energii, której poziom wskazuje wielkość serduszka w lewym dolnym rogu ekranu. Naturalnie w starciu ze stworami Chuck wcale nie jest bezbronny, naciśnięcie „fire” pozwala wykorzystać do walki mięśnie(!) brzucha, zaś ruch drążka do przodu z równoczesnym naciśnięciem „fire” powoduje wykonanie podskoku z wykopem (coś w stylu Brce'a Lee). Jak widać z opisu, „Chuck Rock” nie proponuje dokładnie nic nowego ani oryginalnego, co jednak nie przeszkadza grze w zdobywaniu bardzo wysokich ocen i sympatii miłośników gier. Na sukces tego programu składa się doskonała, dowcipna grafika, trochę stylizowana na film animowany oraz łatwość sterowania postacią głównego bohatera. Podczas gry nie napotkamy zbyt wielu zagadek do rozwiązania (Chuck jest raczej człowiekiem czynu niż intelektualistą), niemniej w kilku sytuacjach przydaje się odrobina pomysłowości. Ze względu na dobrą oprawę dźwiękową i graficzną oraz jasne zasady gry, program ten można polecić również naszym milusińskim. Postać głównego bohatera z miejsca zdobywa sympatię dzieci i chętnie uczestniczą oni w karkołomnych przygodach jaskiniowca. Na koniec, jak zwykle, parę podpowiedzi i dodatkowych informacji dotyczących gry.

1. Kamienie – wielkie owalne lub mniejsze w kształcie pustaków. Podnosisz je pociągając joystick do siebie i przyciskając „fire”. Kamień możesz wykorzystywać w charakterze dodatkowego stopnia i wskoczyć z niego na wyższą półkę, innym razem jako skuteczną broń, np. pokonanie szarżującego triceratopsa na końcu pierwszego poziomu wymaga trafienia go kilkakrotnie „pustakiem”. Są też sytuacje kiedy trzymany nad głową kamień chroni Cię przed lawiną głazów lub rzucanymi z drzew kokosami.

2. SHIFT (lewy) – naciśnięcie tego klawisza zamienia Chucka w aniołka. Możesz wtedy fruwać po całym labiryncie.

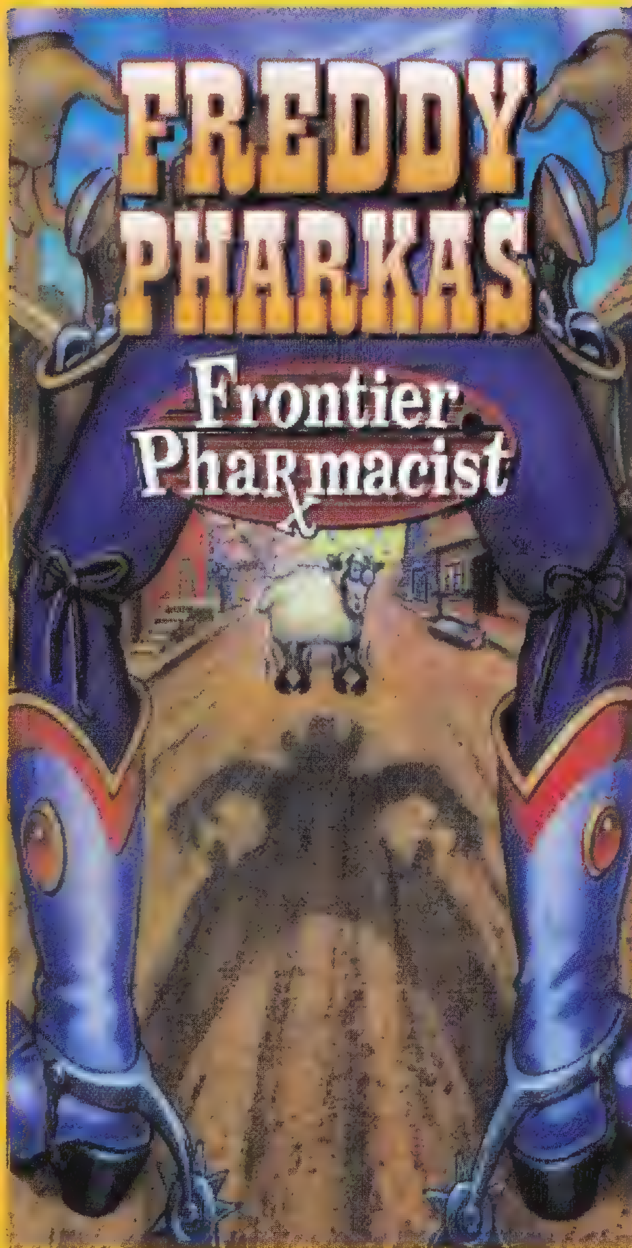
3. Zielony krokodyl – stań na jego ogonie i rzuć mu na głowę kamień. Pozwoli Ci to na zasadzie katapulty dostać się na wyższe półki. Poza tym w labiryncie spotkasz jeszcze kilka stworzeń, które mogą posłużyć Ci jako środki transportu.

4. Twarz w prawym dolnym rogu – powoli robi się niebieska, gdy Chuck przebywa pod wodą. Po prostu zaczyna mu brakować tlenu i dlatego zadbaj, aby Chuck w porę wynurzył się dla zaczerpnięcia świeżego powietrza.

5. Szczęście – będziesz go trochę potrzebował jeśli nie jesteś wirtuozem joysticka. Ofelia warta jest jednak, aby zaangażować wszelkie siły dla jej uwolnienia.

■ Bilbo

Nasza Ocena: 8



Dla wszystkich miłośników Dzikiego Zachodu, westernów i bezwzględnych rewolwerowców mam dobrą wiadomość. Firma Sierra-On Line wypuściła niedawno grę przygodową nawiązującą do tamtych starych, dobrych czasów.

Zacznijmy jednak od początku... W pewnej małej mieścinie na Dzikim Zachodzie żył sobie farmer. Urodził mu się syn. Ojciec od początku wiedział, że nie będzie to zwykły chłopak. Rzeczywiście, jego przypuszczenia sprawdziły się. W wieku lat 4 mały Freddy (tak nazywał się synek) łaził już ze spluwą w rączce, a gdy troszkę podrósł – żaden rewolwerowiec nie mógł się z nim równać. Trwało to jakiś czas, dopóki nie pojawił się niejaki Kenny, małolat pragnący sławy. Wyzwał naszego bohatera na pojedynek i... o mało go nie załatwił, tj. odstrzelił mu ucho. AAAagggghh ! Freddy poczuł się okropnie upokorzony i w jednej chwili zapragnął rzucić w diabły niebezpieczny zawód rewolwerowca. Przypomniał sobie czasy dziecinne, gdy marzył o profesji... farmaceuty. Chciałby otworzyć własną aptekę, lecz jest w tej branży kompletnie zielony i na pewno nie dałby sobie rady. Cóż było robić... Spakował manatki i wstąpił do collegu, by zdobyć niezbędne wykształcenie. Pięć lat później (jest rok 1888), mądrala Freddy otwiera swój wyśniony business w małym miasteczku Coarsegold, gdzie nikt nie ma pojęcia o jego ciemnej przeszłości rewolwerowca. Jest tu oczywiście saloon, bank, kuźnia... Ludzie prowadzą miłe i spokojne życie. Ale czy na długo? No tak – kolejna przygodówka Sierry. Firma o takiej renomie nie może pozwolić sobie na wypuszczenie jakiejś lipy, zwłaszcza gdy konkurencja nie śpi. Nie ma jednak powodów do niepokoju... Jak każda gra tej spółki, także i ta oprawiona jest wspaniałą 256-kolorową VGA (można grać także w trybie 16 kolorów EGA). Prezentuje się naprawdę świetnie i jest chyba najmocniejszą stroną tej gry. Na dźwięk także nie można narzekać. Klasyczne westernowe zagrywki, digitalizowane odgłosy strzałów, rżenia koni, skrzypienia wozu, szmeru pobliskiej rzeczki – to musi się podobać. Ogólnie rzecz biorąc, gry Sierry wymagają raczej głowy nie od parady i miejscami są po prostu trudne. Czy taki jest właśnie „Freddy"? Nic bardziej mylnego! W porównaniu do typowych rozbudowanych „questów", mamy tu zaledwie kilkanaście możliwych do zwiedzenia miejsc. W pewnym momencie możesz nawet być zaskoczony i ze zdziwieniem stwierdzić: o kurcze, przecież nie mam już gdzie pójść! Trzeba więc wracać skąd się przyszło i tam szukać natchnienia do dalszej gry. Granie nie wydaje się być katorżniczą pracą (nie o to przecież chodzi w adventure'ach), a relaksującą zabawą. Ukończenie nie nastręczy większych problemów. Sterowanie bohaterem odbywa się za pomocą ikon. Ktoś, kto nie zna języka angielskiego nie musi pocić się ze słownikiem, by np. otworzyć drzwi czy podnieść jakiś przedmiot. Teraz mamy ikony. Za ich pośrednictwem możemy ustawić prędkość gry, poziom detali czy częstość występowania tekstu. Oczywiście w każdej chwili można zacząć zabawę od początku lub wywołać wcześniej zgraną sytuację. Wszystko na swoim miejscu! Jak zwykle nie obeszło się bez wstawek zręcznościowych. Tak naprawdę, to są tylko dwie, ale dobre i to. Jedna z nich to strzelanka do złych bandytów – celownik i wyskakujące z tła postacie. Drugą scenkę zobaczcie sami...



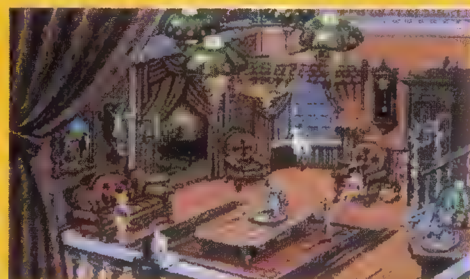


Grzechem byłoby, ażeby nie wspomnieć o autorze gierki. Jest nim dobrze wszystkim znany Al Lowe – twórca całej serii o Larym. Być może dlatego wiele osób utożsamia sobie Freddy'ego z podrywaczem wykreowanym przez Al'a. Dziwna sprawa, bowiem nie jest on do niego podobny, rzecz dzieje się w zupełnie innej epoce, nie mówiąc już o zupełnie innym celu gry (hehehehe). Na razie gra dostępna jest tylko w wersji na PC.

Na koniec wypadałoby mruknąć o wymaganiach sprzętowych. Służę uprzejmie. Gra ślimaczy się trochę na 16 megahercowej AT-ce, przydałby się więc 386SX. Karta – VGA lub EGA. Muzyka i efekty audio – wszelkie odmiany Sound Blaster'a, Ad Lib, Roland. 11 MB wolnego miejsca na twardym dysku. Im więcej pamięci, tym lepiej – dolna granica to 640 kB.

Sandey

Nasza Ocena: 8



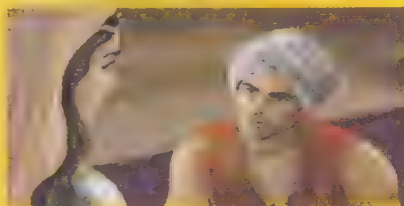
Prince of Persia 2
the shadow and the flame

Któż nie zna pierwszej części tej gry? Dzięki świetnej grafice, a przede wszystkim niebywale płynnej i realistycznej animacji zdobyła ogromną popularność. Miała też jedną znaczącą zaletę, jakże nieaktualną w dzisiejszych czasach – do gry wystarczyła zwykła AT–ka, karta Hercules i troszkę miejsca na twardym dysku. Oh, nie to, co dzisiaj: 386–ki, wielkie twardziele, SVGA, tony megabajtów i megaherców. Dla ludzi zainteresowanych wymaganiami technicznymi drugiej części gry, od razu mam wiadomość. Musisz dysponować sprzętem IBM PC bo jak na razie nie doczekaliśmy się wersji na inne typy koputerów, ale jest to kwestia czasu. Karta VGA, 640 kB pamięci podstawowej, 2 MB dla digitalizowanych efektów dźwiękowych i mowy (Sound Blaster), procesor 286 i 7 MB miejsca na twardzielu.

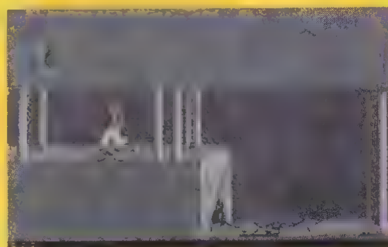
Uff! Być może nie są to żądania zbyt wygórowane jak na dzisiejszą grę. A możliwe też, iż właśnie w tym momencie ktoś stanął przed wyborem wywalenia czegoś z twardego (może DOS'u?) na rzecz głupiego „księcia". Czas zmienił go nie do poznania. Ciemne mury i lochy zniknęły bezpowrotnie. Zamiast tego mamy do czynienia z 256–io kolorowym, świetnie dopracowanym tłem. Przedtem nasz książe miał na sobie jakąś białą szatkę, teraz odziany jest w naprawdę godny władcy, jedwabny kostium. Więcej jest pułapek i wrogów. Nie jesteśmy skazani na ciągłe zabijanie tego samego strażnika – tutaj różnorodność postaci jest znacznie większa (kościotrupy, węże, itp.). Poszczególne poziomy (razem jest ich 12) są bardziej rozbudo-



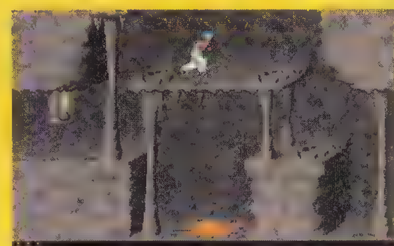
wane. Więcej jest też elementów typowo zręcznościowych, gdzie trzeba wykazać się umiejętnością w szybkim manewrowaniu joystickiem. Jest pewne miejsce w grze, gdzie musimy przejść przez wiszący nad przepaścią drewniany most. Wchodzimy... i pojawia się jakiś szkielecik z szabelką. Najwyraźniej wapniak szuka zaczepki. Dobra, zaczynamy walkę. Ale co do licha? Te spróchniałe belki nie wytrzymają zbyt długo! Ooooo! Tylko od Twego refleksu zależeć będzie czy zdążysz złapać się zwisających kawałków mostu. Całą operację trzeba wykonać bardzo szybko – nie można pozwolić sobie na najmniejszą chwilę dekoncentracji. To



jeszcze nie wszystko! Wisisz sobie w powietrzu i co dalej? Wytężasz wszystkie siły ... uuuuufff... znajdujesz się na długiej, bardzo wąskiej belce. Teraz musisz spróbować utrzymać równowagę i centymetr po centymetrze przejść spokojnie na drugą stronę. Co, boisz się? Musisz to zrobić, chyba, że chcesz zlecieć na dół. Podobnych sytuacji jest więcej. Ale wiedz, Czytelniku, iż rozum też jest tu na wagę złota. To nie siekanka – trzeba podumać. Oprócz znanych przepaści, zapadni, itp., musimy uważać na wiele innych niespodzianek (np. ściany–zgniatacze). W razie

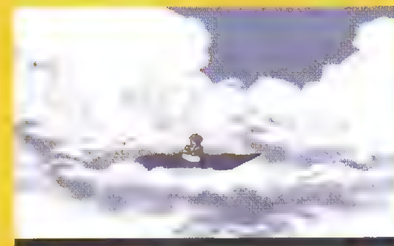


potrzeby można użyć ukrytego przejścia czy tunelu. Jedyną rzeczą, która się nie zmieniła jest taka sama perfekcyjna animacja postaci bohatera. Porusza się niezwykle płynnie. Nowym wątkiem w grze jest możliwość użycia czarów na dalszych poziomach. Można rzucać ognistymi kulami, a nawet „wyzionąć" z siebie ducha, zostawić na chwilę swe ciało i podróżować jako niewidzialny obłok. Bardzo mocną stroną są efekty dźwiękowe. Ich próbkę możemy usłyszeć już podczas wspaniałego in-



tra, gdzie napisy ukazujące się pod obrazami czytane są niczym baśń: w starożytnej Persji żył sobie nadziany sułtan. Miał tylko jedną córkę, ale za to bardzo piękną. Pewnego dnia wraz ze swą armią wybył na wojnę i córeczka została sama w pałacu... jeśli jesteście ciekawi, co dalej się stało muszę odesłać Was do czasopisma „Computer Studio" gdzie począwszy od numeru 4/93 (12) zamieszczamy pełne rozwiązanie gry.

Między poszczególnymi poziomami możemy obejrzeć krótkie animowane wstawki, które bardzo uatrakcyjniają rozgrywkę.



Podczas samej gry, słychać szczęk mieczy, jęki i okrzyki mordowanych wrogów, co tworzy odpowiednią atmosferę gry. Jeśli dysponujecie kartą dźwiękową, to proponuję Wam wykonanie pewnego eksperymentu. Po dłuższym czasie grania spróbujcie posłuchać dźwięku z „bzyczka" – to już nie ta sama gra!

„PRINCE 2" jest z wszechmiar programem udanym i zasługuje na pochwałę.

■ **Sandey**

Nasza Ocena: 9

W CO GRAĆ

IBM PC ★ IBM PC

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

System: 386SX
Pamięć: 1 MB
Karta graficzna: VGA
Dysk: 12 MB
Karta dźwiękowa: Adlib, Sound Blaster, Roland
Sterowanie: Joystik, mysz



Dawno, dawno temu, gdy nie było jeszcze „Gier Komputerowych" ani „Computer Studio", pewien facet imieniem George wyreżyserował film science–fiction, który wkrótce stał się legendą. „Star Wars" (Gwiezdne Wojny) bo o nim mowa, zawdzięcza swój sukces przede wszystkim doskonałym efektom specjalnym. Ponadto świetny scenariusz, dobra obsada i chwytliwa fabuła nawiązująca do odwiecznej walki dobra ze złem – to coś, co zawsze ma wzięcie. Kult Luka Skywalkera i Vadera przetrwał długie lata. Zyski ze sprzedaży gadgetów wyniosły miliony dolców, a dzieciaki na całym świecie miały nie lada radochę zabawiając się figurkami bohaterów i statków kosmicznych żywcem wyciągniętych z filmu. O popularności filmu „Star Wars" i jego dalszych części najlepiej chyba świadczy fakt, że powstały pastisze tej kosmicznej sagi. Znakomita komedia zatytułowana „Kosmiczne Jaja" zagościła także na ekranach polskich kinach. W tym miejscu należałoby przypomnieć, zwłaszcza młodszym Czytelnikom o oryginale, czyli „Star Wars". Film ten powstał w roku...., a reżyserem jego był George Lucas. Odtwórcami głównych ról byli wówczas mało znani aktorzy na czele z Harrisonem Fordem, który pomimo swoich 42 lat nie odniósł jeszcze żadnych znaczących sukcesów aktorskich. Mało tego, aby utrzymać rodzinę musiał się imać różnych dodatkowych zajęć, a że najlepiej czuł się w roli stolarza, toteż dorabiał sobie u kolegów aktorów, którzy mieli więcej szczęścia niż on. Właśnie wpadła mu w ręce niezła fucha, bo jedna z jego znajomych urządzała właśnie kuchnię i talent Harrisona Forda do dłubania w drewnie i wyczarowywanie zeń różnych przydatnych przedmiotów. Po upływie wielu lat od nakręcenia „Kosmicznych Wojen" ich popularność nie słabnie. Firma Lucas Arts zabrała się za „odsmażanie starych kotletów". Kotletem tym jest „X–Wing", dzięki któremu możemy zasiąść za sterami osławionego A–, X–, lub Y–Winga (nazwy pochodzą od charakterystycznego ułożenia skrzydeł) i pokrzyżować plany Imperium. Do gry wprowadza nas klasyczne intro naszpikowane atrakcyjnymi, wspaniale animowanymi sekwencjami. Wszystko utrzymane jest oczywiście w konwencji „Gwiezdnych Wojen", łącznie z pojawianiem się dobrze znanych postaci. Stało się to możliwe dzięki niezwykłej operatywności kierownictwa Lucas Arts. Firma ta jako jedyna z komputerowej branży nabyła prawa do przetransponowania w komputerowy świat „oryginalnych" postaci i pojazdów występujących w filmowej trylogii. Oczywiście nie było to zadanie łatwe, a wiązało się także z olbrzymimi nakładami finansowymi. Ale chyba było warto. „X–Wing" to zdecydowanie najlepszy program odzwierciedlający „Gwiezdne wojny" w wydaniu komputerowym. Cały ten szmelc, który powstawał na przestrzeni lat i nosił dumne tytuły jak „Star Wars" czy „Return of Jedi" i panoszył się na różnych komputerkach, nawet „do pięt" nie dorasta znakomitej grze opracowanej przez Lucas Arts. Teraz kilka słów o samej fabule „X–Winga". Najkrócej można by to ująć tak: Imperium znów szuka guza, szykuje się więc wojna. Do wyboru mamy w sumie 30 misji bojowych oraz 6 lotów treningowych na każdym z myśliwców. Pierwszy kontakt z „X–Wingiem" może wywołać mieszane uczucia. Obiekty 3D przedstawione są jako proste, „schodkowe" wieloboki, dobrze znane z większości symulatorów. Gdzie podziały się tak modne ostatnio skalowane, 256. kolorowe bitmapy i cieniowanie Gouraud'a? (takie jak w programach: „Harrier Jump Jet" czy „Dogfight"). W tym miejscu autorzy nie popisali się zbytnio – to słabsza strona gry. Jednak takie ra nie inne odwzorowanie tych obiektów, pozwoliło znacznie przyspieszyć ich animację. Akcja toczy się bardzo szybko i trzeba wykazać się sporym refleksem by wyjść cało z opresji. Natomiast wszystkie grafiki w tle; kokpity, wnętrza statków, hangarów, scenki ze szpitali (tak, tak rannych jak mrówków), przerywniki między poziomami i wreszcie same postacie, dopracowane są w każdym detalu i nie można im nic zarzucić. Widać, że 256 kolorów robi swoje, czego nie można powiedzieć o rozdzielczości 320*200 standardowej karty VGA (podniesienie poprzeczki do SVGA wyeliminowałoby użytkowników wolniejszych komputerów, lecz pozwoliłoby uzyskać naprawdę zadowalające efekty). Bardzo mocną stroną gry jest ścieżka dźwiękowa, stworzona oczywiście na podstawie tej oryginalnej z filmu autorstwa Johna Williamsa. Po raz kolejny Lucas Arts robi wspaniały użytek ze swej nowej techniki iMUSE. Groźne, ciężkie akordy zwiastują rychłe pojawienie się wroga, podczas gdy fanfary towarzyszą zwycięstwom Rebeliantów. Sprawia to niezatarte wrażenie. W miarę robienia postępów, mamy dostęp do coraz to innych misji, aż w końcu możemy przejść do ostatecznej rozgrywki, czyli zniszczenia Planety Śmierci. Każdą misję można zgrać na dysk, a potem obejrzeć w spokoju na specjalnym odtwarzaczu: z kilkunastu ujęć kamery, pod dowolnym kątem, ustawić tracking na dowolny obiekt (czyli „przykleić" do niego kamerę), zrobić zbliżenie, itp. Wszystko to jest bardzo atrakcyjne i ma ogromny wpływ na końcową ocenę programu. Najwięcej przyjemności dają same gwiezdne potyczki na śmierć i życie, wiernie oddające filmową atmosferę napięcia i grozy. Nasz myśliwiec jest nafaszerowany najnowocześniejszymi urządzeniami pomiarowymi i naprowadzającymi na cel – niezbędnymi, by przeżyć. Często będzie ubezpieczał Cię skrzydłowy (wingman) lub nawet cała eskadra. Natkniesz się też na olbrzymie frachtowce, transportowce i inne latadła. A czasem możesz być sam jak palec... Jednym słowem – jak w filmie! Aby wiedzieć w kogo walić, a kogo zostawić w spokoju, masz dostęp do wszystkich danych technicznych na temat znanych statków wroga i swoich. Musisz być opanowany i zachować zimną krew w każdej sytuacji. Jeżeli dorwą Cię zwiadowcy Vadera... to musisz wiedzieć, że takich jak Ty z miejsca się dematerializuje (nie mylić z demoralizuje). Tam Cię kwiatami witać nie będą...

„X–Wing" jest tą jedną, jedyną grą, która tak wiernie nawiązuje do słynnych „Gwiezdnych Wojen". Jest to nie lada gradka dla wszystkich fanów tematyki science–fiction i samego filmu. Jasne, że nic nie jest doskonałe – nikt przecież nie uchroni się od drobnych niedociągnięć, które jednak w stosunku do udanej całości, są niczym. Wiele osób twierdzi, iż „X–Wing" to tylko kolejny klon „Wing Commandera". Nie jest to prawdą. Jest tylko do niego podobny, lecz o klasę lepszy i o wiele bliższy ideałowi. Komu jednak nie spodobał się „Wing Commander", niech lepiej nie wgrywa nawet „X–Winga"...

■ Sandey

Nasza Ocena: 10 (SUPER)

X-Wing

Żeby ukończyć wszystkie misje w tej znakomitej grze trzeba być niezłym kozakiem. Jeśli nie starcza Ci umiejętności i wytrwałości, a rodzinka powstrzymuje Cię siłą przed wyrzuceniem Twojego PC-ta przez okno w chwilach największej rozpaczy, to daj se luz! Od czego masz „Gry Komputerowe". Na wszystko są jakieś sposoby, a dzięki nam i Ty będziesz mógł wreszcie rozwalić całą grę do końca. Musisz jednak postępować według poniższych wskazówek.

1. Edycja zbioru „XXXXXXX.plt"

Program zapisuje dane o pilotach – każdy z nich to jeden zbiór z rozszerzeniem .PLT w katalogu głównym X-WING'a. Dla przykładu: gdy wpiszesz się jako Grzdyl, komputer utworzy zbiór o nazwie grzdyl.plt. Używając dowolnego hex edytora np. „PC Tools", „Xtree Gold" czy „Norton Disk Editor" możemy pogrzebać trochę w takim pliku.

Uwaga! Aby nie uszkodzić cennych zbiorów, zrób kopię bezpieczeństwa!

Przedstawioną niżej operację opiszę na przykładzie „Norton Disk Editor'a".

Z menu OBJECT wybierz opcję FILE (lub wciśnij jednocześnie klawisze Alt i F). Pojawi się tabelka. W miejscu FILE NAME wpisz pełną ścieżkę dostępu do pliku „XXXXXX.plt", który chcesz zmodyfikować, np.: „c:\xwing\grzdyl.plt". Wciśnij Enter lub kliknij na OK. Po załadowaniu zbioru, zwróć uwagę na prawy dolny róg ekranu. Znajdujące się tam informacje będą niezbędne przy wprowadzaniu zmian. Używając klawiszy bloku kursora (te ze strzałkami), musisz naprowadzić kursor na ekranie monitora na odpowiednie współrzędne. Od razu po wgraniu programu, współrzędne te to: offset 0 hex 0. Pod współrzędną offset 2 hex 2 kryje się zapis statusu pilota, tj. 00=żywy, 01=w niewoli, 02=trupek. Czy to Wam coś mówi?

Jasne! Nie martw się, gdy dorwą Cię zwiadowcy Vadera lub gdy zwyczajnie kopniesz w kalendarz podczas niebezpiecznej misji! Zmień podane wyżej współrzędne na 00 i... witamy wśród żywych! Niedowiarkom dodam, iż nie tracisz przy tym dawnej rangi i uzbieranych punktów!

Marzysz o awansie? Nie ma sprawy! Offset 3 hex 3 to aktualna ranga pilota: 00=kadet, 01=oficer, 02=porucznik, 03=kapitan, 04=komandor, 05=generał.

Nudzi Cię trening? Jest sposób na podniesienie liczby punktów „wylatanych" na ćwiczeniach do 65535. Offset 38 hex 26 i offset 39 hex 27 zamień na litery FF.

A tak w ogóle, to nawet nie musisz trenować! Wystarczy, że pod współrzędne offset 134 hex 86, offset 135 hex 87 i offset 136 hex 88 wpiszesz cyfrę 08. Spójrz teraz do dziennika (LOG). Okazuje się, iż ukończyłeś wszystkie poziomy treningowe na X-, Y- i A-Wingu. Och, gdyby tak można robić w prawdziwej szkole...

A teraz uwaga dziewczynki i chłopcy (obojnaki też)! Podaję sposób na start od dowolnej misji... Załadujcie gierkę, jak gdyby nigdy nic, wybierzcie pilota i kampanię. Gdy pojawi się instruktor (kreaturka objaśniająca o co chodzi w misji), wciśnijcie ESC i wyjdźcie do DOS'u. Teraz wgrajcie „Norton Disk Editor" i znanym sposobem (Alt-F) wczytajcie zbiór „XXXXXX.plt". W zależności, od której misji chcecie zacząć, wpiszcie jedną z podanych niżej wartości pod offset 647 hex 287.

wartość		misja
00	–	1
01	–	2
02	–	3
03	–	4
04	–	5
05	–	6
06	–	7
07	–	8
08	–	9
09	–	10
0A	–	11
0B	–	12
0C	–	13 (tylko kampania 3)
0D	–	14 (tylko kampania 3)

Aby zapisać wprowadzone zmiany, z menu EDIT wybierz WRITE CHANGES albo wciśnij Ctrl i W. Komputer upewni się czy jesteś trzeźwy i wiesz co robisz. Jeśli jesteś – wciśnij Enter.

Potem pozostaje już tylko wyjście z programu.

2. Najlepsi skrzydłowi w całej galaktyce.

Aby zapewnić sobie takich kumpli, skopiuj plik swojego pilota (zmień wcześniej status na „żywy", rangę na „generał" i powiększ punkty treningowe) do katalogu głównego X-WINGA'a, ale pod inną nazwą. W tym celu przejdź do katalogu głównego X-WING'a i wpisz z linii DOS'u:

copy XXXXXXX.plt wingman1.plt [Enter]
copy XXXXXXX.plt wingman2.plt [Enter]
copy XXXXXXX.plt wingman3.plt [Enter]

itd., zależnie od tego, ilu skrzydłowych potrzebujesz w danej chwili.

3. Zmiana nazw plików poszczególnych misji.

Jak zapewne wiecie, w grze mamy 3 kampanie. Pierwsza i druga składa się z 12 misji, natomiast trzecia – z 14. Oto nazwy plików każdej z nich.

Misja	Kamp. 1	Kamp. 2	Kamp. 3
1	DEFECT	STARSNDB	DEFEND2
2	ID-RECON	RESCUE1	YRAID
3	WXRGARD1	YSTRIKE5	MAX14
4	WXPROT2	XYCAPT2	MAX17
5	ATTACKXY	MAX9	WYRESCS
6	MAX13	CRNDRFT1	LARRY1
7	MAX10	MAX18	LARRY2
8	ATTACK3	MAX1	LARRY3
9	SULLUST	STD1	ASSULT2
10	ACK-HARD	STD2	MAX19
11	CYGNUS	LEIA	DEFEND1
12	MAX20	INTCEP1	DSTAR1
13	---	---	DSTAR2
14	---	---	DSTAR3

Jeśli masz kłopoty z przejściem do następnej misji, to zmień nazwę jej pliku na nazwę pliku misji łatwiejszej. Oto przykład: misja 1 z 1 kampanii to dla Ciebie fraszka, ale nie możesz dać sobie rady z misją nr 2. Nie martw się! Przejdź do katalogu głównego X-WING'a, a stamtąd do katalogu MISSION. Teraz wpisz z linii DOS'u:

rename id-recon. temp.* [Enter]*
copy defect. id-recon.* [Enter]*
cd.. [Enter]
xwing [Enter]

Po przejściu pierwszej misji, zamiast drugiej znów pojawi się pierwsza, a następnie trzecia, czwarta, itd. Jak widzicie, program jest na tyle głupi, że pozwala wstawić sobie misję nr 1 pod misję nr 2. Po skończeniu zabawy przechodzimy do katalogu MISSION i wpisujemy:

del id-recon. [Enter]*
rename temp. id-recon.* [Enter]*

A teraz propozycja dla ambitnych pilotów patrzących daleko w przyszłość Wszechświata. Jeżeli już teraz chcecie potrenować finałowy atak na Gwiazdę Śmierci, to możecie wstawić tą misję pod nazwę trzeciej misji treningowej w Historical Combat (Satellites Near Coruscant). Wchodzimy więc do katalogu MISSION i wpisujemy:

copy satlit1. temp.* [Enter]*
copy dstar1. satlit1.* [Enter]*

To już koniec, Drodzy Piloci – dalej musicie radzić sobie sami.

Połamania skrzydeł... yyy, chciałem powiedzieć: Niech moc będzie z Wami...

■ Jakub Sandecki



TIPS&TRICKS

AMIGA ★ PC ★ ST

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

NICKY

NICKY 1
1 – NEHLOM
2 – MEOIT
3 – KRATTY
4 – MIRTLS
5 – ARRAS
6 – IAMIR
7 – TRONOS
8 – SIAAN
■ „Cycero"

NICKY 2
2 – DIRACU
3 – ATIKKI
4 – FIRAM
5 – LURNA
6 – RALFT
7 – MILIRA
8 – MORY
■ „Cycero"



AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

Superfrog

LEVEL	KOD
1–1	000000
1–2	234644
1–3	447464
1–4	747822
2–1	392822
2–2	446364
2–3	984448
2–4	477444
3–1	343522
3–2	882311
3–3	992334
3–4	091332
4–1	467464
4–2	818234
4–3	182394
4–4	298383
5–1	452234
5–2	984841
5–3	383772
5–4	093152
6–1	387211
6–2	981122
6–3	017632
6–4	398112
7–x	837122



■ Łucja i Jaco Szałajko z Wrocławia

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

Titus the Fox

Klawisze:
F1 – punktacja
F2 – ujrzysz „Game Over"
F5 – muzyka włącz/wyłącz
F7 – filtr muzyki
F10 – spowolnienie akcji

Kody do leveli:
1 – 2625
2 – 8455
3 – 2974
4 – 4916
5 – 1033
6 – 0738
7 – 2237
8 – 5648
9 – 6390
10 – 8612
11 – 4187
12 – 1350
13 – 9813
14 – 5052
THE END – 2045



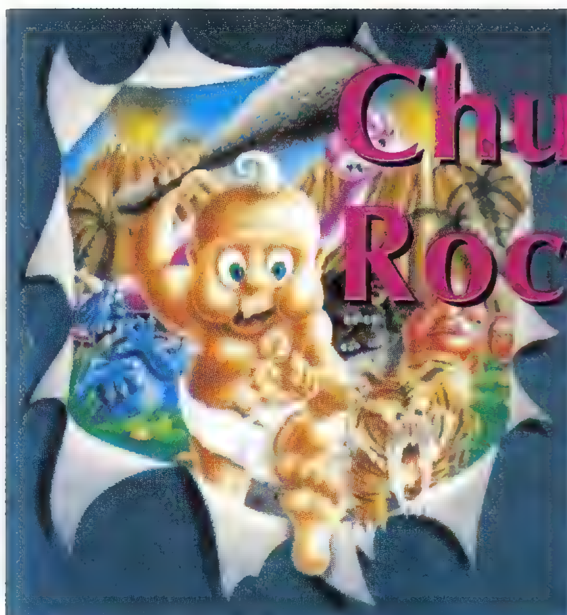
■ Mariusz Snowacki „Cycero"

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA



Klawisze:
1 – wystrzelenie flar (flare) zakłócających tor lotu rakiet naprowadzanych termicznie
2 – wystrzelenie ładunków cynfoli (chaff) zakłócających tor lotu rakiet naprowadzanych drogą radiową
3 – uaktywnienie zakłócania systemów radiowych przeciwnika (IR)
4 – uaktywnienie zakłócania systemów radarowych przeciwnika (ECM)
5 – wystrzelenie „wabika" (decoy) dla rakiet przeciwnika
6 – podwozie podniesione/opuszczone
7 – autopilot włączony/wyłączony
8 – otwarcie/zamknięcie luku rakietowego
9 – klapy hamujące wysunięte/schowane
0 – hamulce podwozia
„+" – zwiększenie ciągu silnika
„–" – zmniejszenie ciągu silnika
Back Space – strzał
„fire" – strzał
Return – strzał
Spacja – zmiana rodzaju rakiet
? – widok z kamery śledzącej umieszczonej z przodu
„." – widok z kamery śledzącej umieszczonej z tyłu
„," – widok z prawej kamery śledzącej
M – widok z lewej kamery śledzącej
N – dane o wybranym celu
B – wybór nowego celu
Z – zbliżenie
X – oddalenie
Alt P – pauza
Alt T – opcja treningowa
F1 – kokpit
F2 – HUD
F5 – raport o ilości i rodzaju uzbrojenia
F7 – odległość od kolejnych punktów kontrolnych (Waypoint)
F9 – system lądowania ILS włączony/wyłączony
F10 – dane o misji
SHIFT F1 – widok od tyłu samolotu
SHIFT F2 – widok śledzący samolotu
SHIFT F3 – widok na samolot z boku
SHIFT F4 – widok z kamery usytuowanej na odpalonej rakiecie
SHIFT F5 – widok na samolot z zewnątrz na zasadzie równoległej
SHIFT F6 – zbliżony widok bieżącego celu z kamery śledzącej
SHIFT F7 – ogólne spojrzenie na samolot

■ B & J



Chuck Rock 2

jak dojść do końca

STREFA 1

1.1
To wycieczka przez las. Masz więc okazję przećwiczyć parę ciosów – przydadzą się w dalszej wędrówce. Warto także zabierać każdy napotkany przedmiot. Po pewnym czasie dojdziesz do czterech kamieni, tarasujących drogę. Pewnie, rozwal je. Wal szczególnie w tego po prawej – spójrz teraz na licznik punktów, a dowiesz się o co naprawdę chodzi. Mniej więcej w połowie drogi do końca, spotkasz wielkiego dinozaura (a właściwie jego nogi) – zostań w bezruchu dopóki nie przejdzie. Wkrótce ujrzysz słupy telegraficzne (dziwne, jak na tamte czasy). Dojdziesz do kupki kamieni i paru kolcy. Wskocz na kamienie, a stamtąd na słupy – masz teraz dostęp do bonusów.

1.2
Na tym poziomie musisz uwolnić dinozaura. W nagrodę, przewiezie Cię trochę na swym grzbiecie. Za chwilę znów zobaczysz stertę kamieni i butelkę z mlekiem. Weź ją i skocz na platformę po lewej stronie, a stamtąd na słupy. Na końcu zejdź na dół i rozwal kilka kamieni – dostaniesz dodatkowe życie. Dobrym sposobem na podwyższenie konta punktów jest rozbicie paru hydrantów.

1.3
Zejdź pod ziemię i idź w prawo. Rozwal kamyczki, oprócz jednego, który wyraźnie odstaje. Skacz po nim, aż będziesz mógł dosięgnąć kupy cukierków i mleka. Udaj się w dalszą drogę, a niebawem dojdziesz do dużej jaszczurki. Użyj jej ogona jako trampoliny – postaraj się dosięgnąć górnej platformy i zebrać wszystkie słodycze. Potem rozwal jeszcze kilka hydrantów i możesz przejść do następnego poziomu.

1.4
Spotkasz następną jaszczurkę. Uderz ją parę razy. Poczuje się obrażona i wywali jęzor. Świetnie, tylko na to czekałeś. Użyj go jako mostu i przejdź na drugą stronę. Stojącego nie opodal twardziela potraktuj (jak zwykle) maczugą. Facet tak podskoczy, że już go więcej nie zobaczysz. Wkrótce dojdziesz do dinozaura Dana, który kręci przez cały czas swym łbem. Chyba nie trzeba podpowiadać co masz teraz zrobić... Wal po łbie aż do skutku i dalej do następnej strefy!

STREFA 2

2.1
Krótka, ale trudna. Zmierzaj w prawo, zatrzmaj się dopiero przy gumowym pierścieniu. Uwaga na latającą rybkę! Gdy dojdziesz do środka ekranu, pojawi się olbrzymie ptaszysko. Wskocz mu na grzbiet i zabij natrętną rybę. Potem skieruj się w prawo, aż dojdziesz do głowy wielkiego dinozaura. Gdy patrzy się na Ciebie, miej się na baczności, wal dopiero gdy spuści łeb. Po kilku ciosach kompletnie wymięknie. Możesz iść dalej...

STREFA 3

3.1
To dżungla pełna niespodzianek. Obok pierwszego drzewka znajduje się liana. Wejdź po niej na samą górę, potem w lewo i skok na ukrytą platformę z bonusami. Idąc dalej w prawo, napotkasz wielką mrówkę, która pomoże przedostać Ci się przez ostre kolce. Uważaj na banany rzucane przez rozwścieczone małpy. Miniesz drugie drzewo z lianą – zejdź do podziemi i pozbieraj słodycze. Wyjdź na powierzchnię i wskocz na platformę. Idź cały czas w prawo, aż dojdziesz do małpy. Przywal jej w czachę, a zostawi Ci banana. Weź go. Idąc dalej, spotkasz następną małpę. Rzuć w nią bananem. W podziękowaniu da Ci dodatkowe życie.

3.2
Wskocz na głowę małpie i uderz w klatkę z uwięzionym ptakiem. Wejdź mu na grzbiet, a przeniesie Cię bezpiecznie ponad kolcami i wyrwami w ziemi.

3.3
Gdy dojdziesz do dużego dołu wypełnionego wodą, delikatnie wskocz na falę, a przewiezie Cię na drugą stronę. Po spotkaniu z dinozaurem podskocz, a pojawisz się na niewidzialnej platformie. Podskocz po raz kolejny, a znajdziesz się na następnej platformie pełnej bonusów. Na końcu poziomu pojawi się Ozric – miej się na baczności.

STREFA 4

No i kto by pomyślał, że zajdziesz tak daleko? Spokojnie przejdź obok psa, a gdy w końcu przyczepi się do Ciebie, wskocz na niego, a stamtąd prosto na platformę wyżej. Pozbieraj co się tylko da. By przedostać się na drugą stronę lawy, kopnij żółwia, a pomoże Ci. W nawiedzonym przez duchy miasteczku, by przedostać się przez kolce, uderz w bloczki skalne, a spadną na ziemię i połamią groźną przeszkodę. Pajęcze sieci wykorzystaj (najpierw jednak załatw pająki) do wspięcia się na górę. Tam staniesz oko w oko z ostatnim już potworem. Uważaj na toczące się jaja i latające głazy. Gdy zacznie dobierać się do Ciebie jakieś ptaszysko, po prostu walnij je w łeb, a odczepi się.

Powodzenia!

■ Sandey

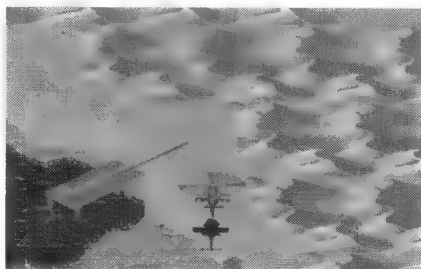


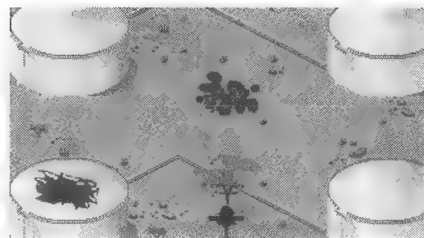
Programiści z firmy Electronics Arts wykorzystują każdą nadarzającą się okazję do wypuszczenia nowej gry. Oczywiście zgarniają za to kupę szmalu (ale nie u nas, hehehe). Tak jest i tym razem. Aczkolwiek „Desert Strike" przypomina nam tylko o wojnie nad Zatoką Perską, lecz nie sposób oprzeć się wrażeniu, iż we wszystko wplątany jest do-



Desert Strike

brze znany Saddam. Tak naprawdę, historia przedstawia się trochę inaczej: rolę Saddam'a gra generał Kilbaba, który pragnie załatwić nas wszystkich bombką (taką na choinkę) nuklearną i chemikaliami. Ale naiwniak! Myśli facet, że mu się uda??? Nie, bo jak zwykle we wszystko wtrącają się Amerykanie. Pan prezydent (jeszcze nie Clinton) dochodzi do wniosku, że trzeba nauczyć irakijskiego chłystka kto tu rządzi. Ktoś więc musi podnieść swe cztery litery i polecieć na wycieczkę do słonecznego Iraku. Nie będę długo truł – chodzi właśnie o Ciebie. Służba nie drużba – wskakujesz więc do swego niezawodnego Apache'a (helikopterek wojskowy) i w drogę! Przeciwko sobie masz oddziały Kilbaby wyposażone w najwymyślniejszy sprzęt likwidujący wroga (czyli Ciebie). Nie zdziw się więc, gdy przeleci Ci przed nosem jakaś rakieta czy coś w tym stylu. Będziesz ostrzeliwany ze wszystkich stron. Do wykonania masz kilka misji, każda składa się z wielu oddzielnych zadań, np. rozwalenie lotniska czy radaru. Ukończenie jednego zadania daje Ci kod do następnego. Na pewno będziesz musiał uzupełniać zapasy paliwa – szczęściem wróg zostawił trochę swoich. Nie odmówisz chyba pomocy swym rodakom, machającym do Ciebie na polu walki? Prawdę mówiąc, musisz ich jeszcze odstawić na wybrzeże, gdzie zorganizowano transport, którym powrócą do domu. Sterowanie helikopterem wymaga pewnego przyzwyczajenia ponieważ jest trochę nietypowe. Przypomina rozwiązanie ze starej, dobrej gierki na ZX Spectrum pt. „Cyclone". Wychylając joystick w odpowiednią stronę poruszamy się w przód lub w tył, naciskając fire w joy'u odpalamy broń wybraną wcześniej spacją (są trzy rodzaje: działka, pociski typu Hydra i samonaprowadzające Hellfire). Można także sterować za pośrednictwem klawiatury lub myszy, lecz jest to skrajnie niewygodne i nie ma sensu świadomie utrudniać sobie żywota (no, chyba że bardzo chcecie). Wciskając F10 włączamy mapę, na której jak na dłoni widzimy całą pustynię z zaznaczonymi celami, miejscami, w których można znaleźć paliwo czy amunicję oraz zaginionych w akcji żołnierzy (Missing in Action – MIA).





Strona graficzna gry przedstawia się dosyć atrakcyjnie. Tło wykonane jest w trybie graficznym extra half–bright, czyli średnia rozdzielczość przy dużej liczbie kolorów. To właśnie dlatego eksplozje prezentują się tak efektownie i cienie obiektów wyglądają bardzo realistycznie. Animacja helikoptera jest płynna i nie ma się co jej czepiać. Na okrasę dorzucono masę efektów dźwiękowych, na wybuchach i warkotach silnika zaczynając, a okrzykach żołnierzy kończąc. Gdy do tego dodamy świst kul, pocisków, itp., okazuje się, iż wszystko wzajemnie nakłada się na siebie jak w ulu. Nie przeszkadza to jednak w zabawie, a tylko tworzy atmosferę prawdziwej bitwy. Poprzednie wysiłki programistów nad połączeniem strzelanki z symulatorem lotu kończyły się porażkami. I chociaż w „Desert Strike" nie musimy męczyć się ze skomplikowaną klawiszologią i innymi „zaletami" dzisiejszych symulatorów, to gra daje więcej przyjemności niż jakaś bezsensowna strzelanina.

Po wgraniu programu ukazuje się menu główne:

1 – wybór pilota współpracującego. Możemy wybierać z pośród 10 pilotów o zróżnicowanych umiejętnościach np. jedni celnie strzelają inni potrafią szybko latać.

2 – wybór urządzenia sterowniczego (joystick, myszka, klawiatura)

3 – włączenie/wyłączenie dźwięku

4 – włączenie/wyłączenie sekwencji filmowych

5 – wpisanie kodu

6 – uruchomienie misji

WYKAZ MISJI BOJOWYCH

– **AIR SUPERIORITY** – musisz zniszczyć dwa stanowiska radarowe, stację energetyczną, dwa lotniska, dwa centra dowodzenia. Ponadto trzeba uratować tajnych agentów i zaginionych agentów, których trzeba odtransportować na lądowisko.

Możesz natknąć się na działa i wyrzutnie rakiet nieprzyjaciela.

– **SCUD BUSTER** – tu należy zniszczyć trzy stanowiska. Z trzech więzień (Tail Break) trzeba uratować jeńców i przewieźć ich na lądowisko, zniszczyć stację energetyczną, fabrykę broni chemicznej, wyrzutnie pocisków Scud, przejąć dowódców wyrzutni, zniszczyć strzeżony obóz (POW CAMP). Należy także uratować jeńców, odnaleźć zaginionych żołnierzy i przewieźć ich na lotnisko.

– **EMBASSY CITY** – trzeba znaleźć sześciu inspektorów ONZ (U.N. Inspectors), zniszczyć fabrykę broni biologicznej, silosy z pociskami, od-

należć pilotów zaginionych na morzu, odnaleźć i zniszczyć jacht szaleńca (Madman'sa). Należy także rozwalić wrogą ambasadę, natomiast swoją bezwzględnie bronić niszcząc wszystkie zagrażające jej obiekty.

W tej misji oprócz dział, wyrzutni rakiet i czołgów pojawiają się wrogie śmigłowce.

– **NUCLEAR STORM** – w tej misji trzeba uratować ludzi strzegących zbiorników ropy. Należy również zlokalizować uszkodzenie rurociągu naftowego przez które wydostaje się ropa i powstrzymanie tego procesu. Ponadto musisz uratować ludzi ze schronu przeciwbombowego, zniszczyć elementy przeznaczone do produkcji bomb atomowych, rozwalić fabrykę broni jądrowej i stację energetyczną. Jakby tego było mało, to trzeba jeszcze zniszczyć pałac prezydencki (Madman'sa) z tajnym bunkrem, a na deser bombowiec!

Na tym etapie gry występują takie same zagrożenia, jak na poprzednich poziomach.

PORADY PRAKTYCZNE

1. Działko – doskonała broń do niszczenia małych obiektów, które nie stanowią większego zagrożenia.
2. Rakiety HYDRA – pozwalają na niszczenie większych obiektów jak stacje radarowe, stanowiska SAM, działka artyleryjskie.
3. Pociski HELL–FIRE – pociski do niszczenia większych budynków lub helikopterów wroga.
4. Żeby zabrać na pokład np. żołnierza należy nadlecieć nad niego i w taki sposób manewrować śmigłowcem, żeby wojak chwycił się drabinki która wysunęła się z helikoptera. Zostanie on wtedy automatycznie wciągnięty do środka. Podobnie postępuje się z paczkami i innymi ludźmi, których musimy uratować.
5. Jeśli na pokładzie naszego śmigłowca znajduje się 6 osób należy udać się do lądowiska oznaczonego symbolem „X", ewentualnie wrócić na lotniskowiec. Samo lądowanie nastąpi automatycznie.
6. W przypadku gdy mamy za mało paliwa, broni lub nasz pancerz jest zbyt słaby należy odnaleźć i zabrać odpowiednią paczkę.

SPOSÓB STEROWANIA

Pochylenie drążka do siebie i od siebie powoduje odpowiednio lot do tyłu i do przodu.

Wychylenie drążka na boki powoduje obroty śmigłowca.

Pochylenie joysticka z jednoczesnym wciśnięciem fire spowoduje lot w bok.

Spacją zmieniasz typ broni.

Klawisz F10 włącza mapkę terenu.

MAPA

Kody do poszczególnych misji dla posiadaczy wersji nie zaopatrzonej w opcję pozwalającą rozpocząć akcję od dowolnej misji bojowej.

level2 – Scud Buster – LQJAQRJ lub OQJZRAX

level3 – Embassy City – TLJJOAQ lub ELJHJLB

level4 – Nuclear Storm – JTEKOMK lub VTETIOT

podziękowanie – Win Screen – OKPFKQI lub WVNKFLW

kody nadesłali ABU & PRIMAN z Sopotu

Marek Bojanowski

ZOOL

COPYRIGHT GREMLIN GRAPHICS 1992

Ludzie! Zapomnijcie o symulatorach, „Quest–ach", „Sherlockach" i całym innym śmieciu. Istnieje bowiem gra, przy której wszystkie inne wyglądają najzupełniej marnie, aby nie powiedzieć kiepsko... Chyba każdy PC–ciarz w naszym pięknym kraju zna bajkę o tym, że IBMy są dobre tylko do użytków, a jeśli już ktoś gra, to w symulatory albo w gry strategiczne z instrukcjami przypominającymi książki telefoniczne na poczcie. OK, zgoda, zgoda... Pewnie, że to nie Amiga z całą bogatą biblioteką gierek platformowych i zręcznościowych, ale coś za coś. Nie lejmy jednak wody, bo szkoda papieru i toneru. Co by nie mówić i co by nie pisać „Zool" jest po prostu świetny i basta! Bajecznie kolorowy, płynny, szybki. Gra w „Zoola" to sama przyjemność. Zero trudności z zapamiętaniem klawiszologii i gdzieś mamy durną instrukcję. Jeśli idzie o same zasady gry, to nawet największy matoł już po pięciu minutkach gry ma je w małym palcu. Można kompletnie wyłączyć szare komórki i bawić się dopóki ktoś nie połamie joysticka. Bohaterem jest śmieszny, mały stworek–ninja przypominający mrówkę, z czerwoną opaską na głowie i zielonych ślepkach. Twoim zadaniem jest przeprowadzenie go przez sześć różnych światów (w każdym z nich po trzy poziomy). Zbierając kolorowe cukierki i lizaki (gra powstała przy współpracy z firmą Chupa Chips, znanym producentem lizaków) powiększamy sobie liczbę uzbieranych punktów. Po zdobyciu 100 lizaków, możemy przejść do następnego poziomu. Na każdym z nich pełno jest wszelkiej maści „przeszkadzajek", przed którymi trzeba się bronić (rzucając przed siebie swego rodzaju „groszki"). Nie zaszkodzi także komuś przykopać – Zool robi to wyjątkowo efektownie, nie dając szansy nikomu. Tak np. Sweet World (pełen słodyczy) zamieszkują cukierki, czekoladki, lizaki, itp. Toy World to terytorium pluszowych misiaczków, samochodzików i innych zabawek. Music World – skrzypce, gitary, wiolonczele... Trzeba także uważać na kable wysokiego napięcia (można użyć ich jako mostu, oczywiście gdy nie płynie prąd), ogromne śruby–zgniatacze, żarłoczne owoce–potwory, wystające kolce. Na końcu każdego poziomu stajemy do walki z tzw. end–of–level–guardian, czyli strażnikiem. Jest to zazwyczaj ogromnej postury stwór wyposażony w broń o dużej sile rażenia. Po wzięciu odpowiedniego cukierka (lub innego słodycza) możesz stać się niewidzialnym, ultraszybkim lub wzbogacić się o dodatkowe życie. Możesz skakać, łapać się ścian, wspinać się na drzewka, latać w powietrzu trzymając się pląsających nutek, wylatywać wysoko wystrzelony pałeczkami perkusji. Czasem wystarczy odpowiednio ułożyć puzzle i masz już dostęp do sekretnego pomieszczenia z

premiami, dodatkowym życiem czy innym bajerem. Mimo to, gra nie jest wcale taka łatwa i nie każdy będzie mógł pochwalić się jej ukończeniem. Jest jednak bardzo wciągająca i naprawdę trzeba się bardzo starać, aby odessać się od komputera. Więcej takich gierek i to nie tylko na PC! A tak przy okazji, w Anglii istnieje fan club „Zoola", zrzeszający fanów tej gry, którzy bezustannie konkurują ze sobą w ustalaniu nowych rekordów, np. przejście pierwszego poziomu w 19 sekund. Nie zdążyliśmy jeszcze porządnie ochłonąć po wielkim sukcesie wspaniałej gry „Zool", a już firma Gremlin Graphics zapowiedziała jej kontynuację. Wszyscy fani tego sympatycznego obrońcy dobra, podskakują z radości, aż do samego sufitu (uwaga na głowy). Od czasu gdy pojawił się, a było to we wrześniu ubiegłego roku, znany jest już chyba na całym świecie. Nikt nie spodziewał się takiego obrotu sprawy, a zwłaszcza producent gry. Nie istnieje przecież żadna recepta na odniesienie sukcesu. Postać Zoola, czyli sympatycznej mrówy-ninja z miejsca zyskała sympatię maniaków komputerowych. A maniacy jak to maniacy, nie mogą obejść się bez swego idola i próbują zarazić innych swym wirusem. Gremlin podpisała ostatnio umowę ze sławnym rysownikiem angielskich komiksów, Alanem Bartonem. Domyślacie się zapewne, iż w niedalekiej przyszłości Zool stanie się bohaterem tych kolorowych książeczek. Przewiduje się także serię filmów animowanych dla dzieci pod tym samym tytułem. Mało tego! „Zoolacy" (czyli zarażeni Zoolmanią) będą mogli spać w piżamach z Jego wizerunkiem, myć zęby szczoteczką z Jego obliczem, jeść z talerza z namalowaną Jego głową, itd., itd. A gdy pojawi się jeszcze w reklamach telewizyjnych... Nie trzeba chyba dodawać, iż jego popularność rośnie z każdą sekundą (być może właśnie w TEJ chwili ktoś zaraził się Zoolmanią). Mamy więc do czynienia z sytuacją zupełnie niespotykaną. Dotychczas często i gęsto bohaterami gier komputerowych stawali się herosi znani z filmów, nigdy odwrotnie. Za sprawą Zoola wszystko stanęło na głowie i dobrze.

JAK GRAĆ

Na początek wpisz na ekranie tytułowym słówko GOLDFISH, a potem wciśnij F1 by przejść od razu na pierwszy poziom, F2 na drugi, itd. Ponadto w trakcie gry klawisze:

1 – generuje pole siłowe wokół naszego bohatera

2 – przeskakuje poziom wyżej

3 – przeskakuje świat wyżej

4 – sepuku (puk, puk – kto tam? Zool!)

SWEET WORLD

1.1 Rozwalaj lizaki „kopnięciem z obrotu". Uderz w pierwszą ścianę na prawo od drugiego punktu startu. Dostaniesz dodatkowe punkty. Nad tą ścianą znajduje się platforma poruszająca się w pionie (góra–dół). Wskocz na nią, by dostać extra życie.

1.2 Nie marnuj czasu, gdy właśnie wziąłeś „tarczę". Nie stój w miejscu, tylko biegnij przed siebie. Uwaga na głębokie doły z kolcami na dnie!

1.3 Są dwa sposoby na przejście tego poziomu. Możesz walczyć z wielkim gościem, uważając na bomby i podskakując, strzelając jednocześnie w jego kierunku. Drugie wyjście: zaczekaj aż czas spadnie do 50 jednostek. Wtedy uderz w pierwszą ścianę po prawej na początku poziomu. Wejdziesz do sekretnego pokoju, pełnego dodatkowych punktów, żyć i wszystkiego co do szczęścia Zoolowi potrzebne.

MUSIC WORLD

2.1 „Piloty" (zdalne sterowanie do telewizora) to punkty restartu (miejsce narodzin nowego bohatera). Przykop „z piruetu" w głośniki (kolumny, jak kto woli). Jeśli nagle znajdziesz się w niebezpieczeństwie, wskocz do dzwonu. Gdy teren oczyści się, wciśnij fire by wyjść na zewnątrz.

2.2 Na pierwszym fortepianie uderz w klawisze: brązowy, żółty, czerwony, pomarańczowy i wreszcie zielony. Pojawi się wielka nuta. Wskocz w nią, by wejść do sekretnego pomieszczenia. Możesz też zagrać na tym samym pianinku, by uzyskać dodatkowe życie: brązowy, pomarańczowy, zielony i ciemno-brązowy. Na następnym instrumencie tego typu zagraj: czerwony, żółty, jasno–niebieski, ciemno–niebieski. Znów pojawi się nutka – wejdź do środka, by przejść do następnego poziomu.

2.3 Tutaj musisz zasuwać tak szybko, jak tylko potrafisz, bo nie ma zbyt wiele czasu. By załatwić potwora–gitarę, strzelaj w niego, gdy ma otwarte oczy (jasne, niech widzi z kim ma do czynienia!).

FRUIT WORLD

3.1 Tu banany są punktem restartu. Wyrywaj rzodkiewki i rozwalaj marchewki, by zdobyć cenne punkty. Potem stań na chwilę w miejscu i uderzaj w spadające z góry winogrona.

3.2 Przebij się przez pierwszą ścianę. Wskocz na pokrywę wiaderka, by wziąć dodatkowe życie. Na skutek „wysypania" się bonusów, powstanie dół w kształcie litery V. Teraz przebij się przez lewą ścianę, a będziesz miał ich jeszcze więcej.

3.3 Przebij się przez niską ścianę po prawej stronie i następną (za drzewem) po lewej. By zabić wielkiego banana, najpierw uderz w budzik. Gdy obudzi się, przejdź do lewej części ekranu i stamtąd wykończ wroga.

TOOL WORLD

4.1 Deski z wbitymi gwoździami to punkty ponownego startu. Ciemniejsze wskazują drogę do miejsc z bonusami. Aby wejść do ukrytego poziomu: idź cały czas w prawo, dopóki nie zobaczysz pierwszej drewnianej platformy. Wskocz na samą górę, a potem skocz z lewej krawędzi platformy w lewo. Przygotuj się teraz na małą strzelaninkę...

4.2 Weź się w garść!

4.3 Gdy dorwiesz end–of–level–guardian, weź sobie do serca jedną radę: jego najsłabszym punktem są oczy. Dalej chyba nie trzeba podpowiadać?

TOY WORLD

5.1 Pamiętaj, że możesz stawać tylko na czerwonych i zielonych blokach. Niebieskie i pomarańczowe zostaw w spokoju. Ukryty poziom: idź cały czas w prawo, aż dotrzesz do olbrzymiego misia – pandy. Teraz wskocz na lewą niebieską kolumnę, a stamtąd znowu w lewo. Powodzenia...

5.2 Tutaj miej się szczególnie na baczności, wykorzystuj punkty restartu i... trzymaj się!!!

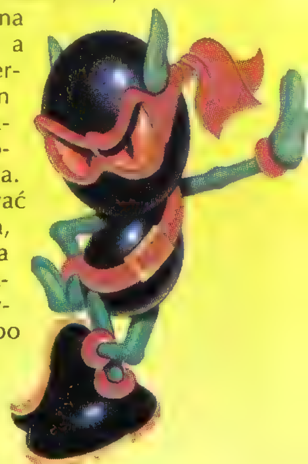
5.3 By wysłać robota do wszystkich diabłów, wal w głowę. Wkrótce padnie...

FAIR WORLD

6.1 Potwór–młot uderzy w dzwonnicę, a Zool wyleci w górę jak z procy.

6.2 Gdy dojdziesz do końca, pokręć się przez chwilę w miejscu, a balon podwiezie Cię dalej.

6.3 By wziąć bonusy, których sam nie możesz dosięgnąć, użyj balonu. By wykończyć durną maszynkę, skacz cały czas na czerwonym przycisku. Gdy pojawi się przeszkoda, przeskocz na biały klawisz, a następnie czerwony. W ten sposób dostaniesz trzy dodatkowe życia. By zlikwidować złego klowna, stań na pierwszej platformie, przykucnij i wal po oczach.



■ Sandey

Bohaterem gry jest początkujący policjant Jake Ryan. W roku 1984 nieznany osobnik zamordował rodziców Jake'a – Johna i Jackie. Ty, jako Jake, postanowiłeś wstąpić po 11 latach do Akademii Policyjnej, aby jako glina rozwikłać zagadkę tamtych morderstw. Po dwóch latach kończysz Akademię z wyróżnieniem i... tu zaczyna się Twoja rola. Gra wyróżnia się nieprzeciętną grafiką, fantastycznym intrem i cudownymi dźwiękami. Nawet na bzyczka dźwięki są godne wysłuchania (w przeciwieństwie do Sierry). Zagadki nie są zbyt trudne, a ktoś, kto dobrze zna angielski nie powinien mieć większych problemów z ukończeniem gry.

A więc do roboty.

drzwi, a za drugim lub trzecim razem Ci się uda. Wyciągnij spluwę i wejdź do drugiego pomieszczenia. Pogadaj z Greenem, ale nie poddawaj się jak ten mięczak Doug, tylko ciągle próbuj przekonać łobuza. W końcu się złamie i będziesz mógł spokojnie ubrać go w kajdanki, przeszukać kryminalistę, a na końcu wziąć z łóżka pistolet. Powiedz Dougowi, aby wyprowadził Greena. Pociesz panią Dixon i wyjdź zaraz za nią.

Wsiadaj na motocykl, zdaj raport (10–27; 10–15; 10–98) i jedź do aresztu miejskiego CITY HALL & JAIL). W drugim pomieszczeniu (tym z aresztem) weź blankiet raportu (takie pa-



Blue Force

„Police Quest" 1, 2 i 3 to były dobre gry o „Smerfach". Cały świat się nimi zachwycał. Ich autorem był niejaki Jim Walls z koncernu Sierra On-Line. W wyniku nieporozumienia z przełożonymi odszedł on z Sierry do japońskiej firmy TSUNAMI. I oto w 1993 roku stworzył kolejną grę policyjną, właśnie „Blue Force".

DZIEŃ 1

Zaczynasz przed komisariatem policji. Wejdź do środka i idź na zebranie. Tu dowiesz się, że macie szukać niejakiego Forresta Folleta, więc weź z hallu jego dane. Wyjdź przed budynek i wsiądź na pierwszy z prawej motocykl. Otwórz kieszonkę i weź książkę mandatów. Zapal motor (IGNITION) i jedź do biura Jamisona (Jamison & Ryan). Przecież ten volkswagen jest źle zaparkowany! Naklej mu mandat na szybę i wracaj na motor. Teraz pogadaj przez radio (10– 4; 10–35) i jedź na pomost MARINA).

Porozmawiaj z chłopcem, babką i Dougiem (zawsze rozmawiaj tak długo, aż odpowiadającemu wyczerpie się temat). Idź dalej na pomost, aż do jachtu „Future Wave". Spróbuj otworzyć

pierki z prawej strony okienka) i wypełnij korzystając z dowodu osobistego przestępcy. Raport daj Larry'emu i zabierz kopię. Kopię i ewidencję zawieź na posterunek: ewidencję daj do okienka, a kopię raportu do skrzynki Suttera. Ruszaj dalej na patrol.

Jak trochę pojeździsz, to zauważysz podejrzany samochód. Automatycznie zjedziecie na pobocze. Użyj radia, aby sprowadzić Douga (10–35; 10–97). Porozmawiaj z pasażerem pickupa, a kiedy skończy mu się temat, to po prostu załóż mu kajdanki i przeszukaj go. Teraz pora rozprawić się z kierowcą. Krzyknij, aby wysiadł, a gdy już to uczyni wypytaj go dokładnie o zawartość samochodu. Po rozmowie każ Dougowi zakuć kierowcę w kajdanki, a potem ulokować obu wygodnie z tyłu wozu policyjnego. Przeszukaj wóz. Na jednej z półek powinieneś znaleźć naboje, a za siedzeniem perukę i karabin maszynowy. Zameldyj przez radio o przebiegu akcji (10–15; 10–27; 10–98). Udaj się znów do aresztu.

Wypełnij raport w znany już sobie sposób. Wracaj na posterunek dopełnić reszty formalności: kopię raportu do skrzynki Suttera, a pistolet, naboje, karabin i perukę daj Barry'emu. Idź się przebrać do szatni, wyjdź przed budynek i idź w prawo. Jedź teraz do domu (Grandma Frannie).

Od babci dowiesz się o telefonie od Laury Dixon. Jedź więc szybko na pomost i idź w lewo. Z tablicy ogłoszeń zdejmij kartkę i przeczytaj ją (kartka oznaczona jest znakiem zapytania). Wejdź do sklepu pana Cartera. Daj mu karteczkę, a otrzymasz nie tylko kartę baseballową Skipa, ale także darmowe kupony na wypożyczenie łodzi. Siadaj na motor i jedź do Skipa (Chip Protective Services).

Wejdź do środka, porozmawiaj z Laurą i Skipem, a potem daj temu ostatniemu kartę i zaproś oboje na obiad.

Po posiłku pójdziecie na spacer. Nim otworzysz furtkę odwiąż psa ze smyczy. Skip pójdzie bawić się z czworonogiem, a Ty pogadaj z Laurą. Później idź w lewo, weź patyk i rzucaj psu tak długo, aż przyniesie coś innego. Popatrz na to „coś" i weź „to". Wróć do Laury i zakomunikuj jej, że czas już wracać.

W domu czeka już na was Lyle. Po zapoznaniu Laura ogłosi, że musi już iść. Odprowadź ją do drzwi i pokaż Lyle'owi kawałek paczki znalezionej na plaży. W kilku słowach pożegnaj Lyle'a i idź do swego pokoju. Otwórz pudełko stojące na szafce (szyfrem 172). Weź monetę. Wróć do pokoju z kominkiem i idź spać.

DZIEŃ 2

Rano jedź do Lyle'a. Pokaż mu dane Folleta. Pożegnaj Lyle'a i udaj się na posterunek. Przebierz się w szatni i idź na wykład. Teraz nieźle Ci się oberwie. Kiedy już Sutter udzieli Ci reprymendy weź ze swojej skrzynki list i przeczytaj go. Wyjmij naboje ze swojej spluwy. Wyczyść ją (sprzęt pod skrzynkami) i wyjdź na odprawę. Tam otrzymasz pierwszą w pracy pochwałę. Nie każdy gliniarz tak dba o swój pistolet, jak Ty. Kiedy wszyscy już się rozejdą, wsiądź na motocykl i ruszaj dokądkolwiek (z wyjątkiem Bikini Hut). Użyj radia (10–4; 10–35) i dopiero teraz jedź do Bikini Hut. Zapytaj Douga o sytuację a potem zajrzyj do faceta w samochodzie. Nie chce Ci otworzyć drzwi więc

musisz wywalić szybę. Odpowiedni sprzęt do tego znajduje się w bagażniku wozu Twojego partnera. Grzmotnij spokojnie w okno po czym wyprowadź gościa z samochodu i rozkaż Doug'owi zawieść go gdzie należy. Zamelduj się przez radio (10–98) i jedź gdzie dusza zapragnie. Niestety Twoja przejażdżka zostanie przerwana kolizją z innym samochodem. Możesz teraz obejrzeć filmową sekwencję o Twoim pobycie w szpitalu.

DZIEŃ 3

Po wizycie Lyle'a, wstań i porozmawiaj z babcią. Idź do swego pokoju i włącz komputer. Możesz teraz obejrzeć dema kilku nowych gier firmy TSUNAMI. Ale nie to jest najważniejsze. Przeczytaj list, a potem otwórz tajne akta (Cobb) hasłem „Jackie". Przejrzyj je i wydrukuj. Teraz jedź do więzienia. Daj Jimmiemu akta z komputera i pędem wracaj do Lyle'a (Jamison & Ryan).

Wejdź na górę, a kiedy szef wyjdzie, weź z jego biurka mikrofilm (dwa razy kliknij na kopercie) i obejrzyj go na monitorze. Włącz monitor i przewijaj kolejne ekrany. Wyłącz sprzęt i poczekaj na Lyle'a. Pokaż mu wydruk z komputera, a potem ten sam wydruk wyślij faksem na policję. Zejdźcie na dół i jedźcie na posterunek.

Barry'emu daj wydruk faksu, a otrzymasz zdjęcie Cobba! Jedź do baru Tony'ego.

Pokaż odznakę Tony'emu, a gdy ona nie zadziała, to pokaż także zdjęcie Cobba (dwa razy). Zdjęcie musi również obejrzeć Kate siedząca przy barze, podobnie jak odznakę. Otrzymasz teraz kartkę z napisem „Weasel". Jedźcie do Alley Cat.

Szef klubu bilardowego to niezbyt przyjemny gość, ale może uda Ci się wyciągnąć z niego jakieś informacje. Przede wszystkim zamachaj odznaką, a potem karteczką otrzymaną od Kate. Wyjdzie Follet. Pewnie myśli, że nie macie na niego haka, ale pokaż mu jego akta (te z posterunku policji). No, nareszcie zaczął sypać.

Kiedy Lyle go wyprowadzi zapytaj jeszcze raz szefa o szczegóły, otrzymasz klucz. Jedź znowu do Bikini Hut. Otwórz budę kempingową używając klucza z literą „W". W środku znajdziesz buty (pod kanapą). Obejrzyj je, a po krótkiej sekwencji filmowej otwórz podeszwę i wyciągnij zamówienie na broń. Odłóż buty i znad kredensu zdejmij pudełko naboi. Pojedziecie do biura. Gdy Lyle odejdzie, spróbuj wyjść za nim, a gdy się nie uda, wsiadaj na motocykl i pędź do babci.

DZIEŃ 4

Z samego rana jedź na przystań i od pana Cartera wypożycz łódź. Pokaż mu monetę (tę z pudełka otwieranego szyfrem). Kiedy wyjdzie, weź nie tylko klucze z napisem „Rent", ale także klucze do łodzi „Future Wave" (F.W.). Wyjdź na pomost. Weź leżącą opodal siatkę i skieruj się na jacht „Future Wave". Drzwi otwórz kluczem i przeszukaj doniczkę. Znajdziesz w niej kluczyk. Przed jachtem w czerwonej skrzyni leży hak. Weź go. Teraz idź na motorówkę (ta obok tablicy ogłoszeń). Uruchom ją kluczykami i płyń na wyspę.

Otwórz skrzynię leżącą nie opodal i zabierz trochę paliwa i glony. Idź dalej ścieżką, aż dojdziesz do magazynu. a na psa zarzuć sieć, otwórz wszystkie zamki i wejdź do środka. Włącz światła (przełącznik w skrzynce w ścianie). Podnieś czarny kabel leżący na podnośniku. Otwórz jeszcze raz skrzynkę przełączników. Czy nie zaintrygowały Cię te dwa czarne kwadraty po prawej stronie? Spróbuj je otworzyć. Udało się! To sekretny kontakt i przełącznik. W kontakt włóż kabel, a drugą jego końcówkę do generatora (stoi obok ściany). Włącz generator (biało–czarnym przyciskiem), a teraz przesuń w prawo ukryty przełącznik w skrzynce. Otworzy się przejście do drugiego pokoju. Wejdź tam i otwórz skrzynię stojącą na środku podłogi. Wyjmij z niej jeden karabin. No, może teraz wkroczą służby specjalne. Na razie musisz stąd uciec i zatrzeć za sobą wszystkie ślady. Przełącz więc z powrotem przełącznik, wyjmij i odłóż kabel, wyłącz reaktor. Wychodząc nie zapomnij pozamykać wszystkich zamków kluczem. Gdy już będziesz za ogrodzeniem zdejmij z pasa siatkę za pomocą haka. Teraz możesz już spokojnie wracać na łódź i na pomost.

Oddaj Carterowi wszystkie klucze (oprócz tych od magazynu). Wróć do Lyle'a, zdaj mu raport, oddaj karabin i wróć do domu.

DZIEŃ 5

Skoro świt pędź na pomost. Wypożycz znowu łódź i wyjdź na spotkanie Lyle'a. Powiedz mu dokładniej o dzisiejszej wycieczce. Wsiadajcie na łódź. Przed wyspą dziwnym trafem zatrzymał się jacht „Future Wave" Bradforda Greena. Popłyń do niego i naładuj broń.

Z motorówki weź śrubokręt i przy jego pomocy otwórz skrzynkę po prawej stronie od wejścia na jacht. Weź stamtąd trochę świec dymnych i wrzuć je do rury nad drabinką. Podobnie uczyń z buteleczką paliwa i glonami. Green wyjdzie, a Ty rozmawiaj z nim tak długo, aż znowu da się pojmać. Załóż mu kajdanki, przeszukaj go i możesz już odpływać na wyspę.

Zostawcie Greena w motorówce, a sami idźcie do magazynu. W przydrożnego strzelca rzuć granatem, przeszukaj go i ruszaj dalej. Okazuje się, że Lyle wcale nie próżnował, tylko uspokoił też jednego napastnika. Na psa wystarczy zagwizdać nowo nabytym gwizdkiem. Pootwieraj drzwi i wejdź do magazynu. Nie wchodź do drugiego pomieszczenia, tylko zamknij drogę do niego. Wyciągnij spluwę i każ Lyle'owi otworzyć przejście. Po chwili wyjdzie Nico – morderca Twoich rodziców!!! Nie zabijaj go jednak, tylko wypowiedz głośno swoje troski, a także nazwisko jego współpracownika – Stuarta Coxa. Cox wyjdzie i oto dwa największe łobuzy całej bandy stoją przed Tobą. Zamknij przejście, zdejmij z wieszaka żółty kabel i zwiąż Coxa. Przeszukaj go, a potem zwiąż Nico i też go przeszukaj. Nareszcie stoją dwa głupki powiązane jak barany przewodem elektrycznym. Oj... podłączyłoby się ich pod prąd, podłączyło. Wejdzie inspektor sił specjalnych. Zdaj mu raport i tu kończy się Twoja rola oficerze Ryan.

■ **Piotr Pawlak**

Za pomoc w napisaniu powyższego opisu podziękowania składam Michałowi Kręglewskiemu i Maćkowi Puszowi.



S.O.S.

AMIGA ★ PC ★ ST

W tej rubryce znajdziecie podpowiedzi, uzupełnienia, ewentualnie sprostowania do niektórych instrukcji zamieszczonych wcześniej w naszych wydawnictwach. Wkrótce ta rubryka znacznie się rozrośnie, gdyż zasypujecie nas listami w których prosicie o podpowiedzi do wielu gier. Niestety nie na wszystkie możemy odpowiedzieć, gdyż jest to po prostu niemożliwe. Liczymy jednak na stałą pomoc Czytelników w redagowaniu tej rubryki. Proponujemy, aby od następnego numeru wyglądała ona następująco. Przede wszystkim powinny znaleźć się tutaj odpowiedzi na palące pytania zgłaszane nam przez Czytelników. Na większość z nich odpowiadać będziemy sami. Pozostałe zostaną wydrukowane i Waszym zadaniem będzie rozwiązanie problemów mniej doświadczonych graczy i przesłanie nam właściwej odpowiedzi. Te z kolei będą zamieszczone wraz z nazwiskiem autora prawidłowego rozwiązania. Aby zabawa była bardziej atrakcyjna, przewidzieliśmy liczne nagrody dla najbardziej aktywnych „podpowiadaczy". Sugerujemy, aby wszyscy którzy będą zwracali się do nas o pomoc, zwłaszcza w przypadku gier przygodowych, dokładnie opisywali całą drogę przejścia, aż do momentu w którym utknęli. Taka forma na pewno ułatwi otrzymanie odpowiedzi, a zarazem może zachęcić innych do spróbowania swoich sił i sięgnięcia po tę grę.

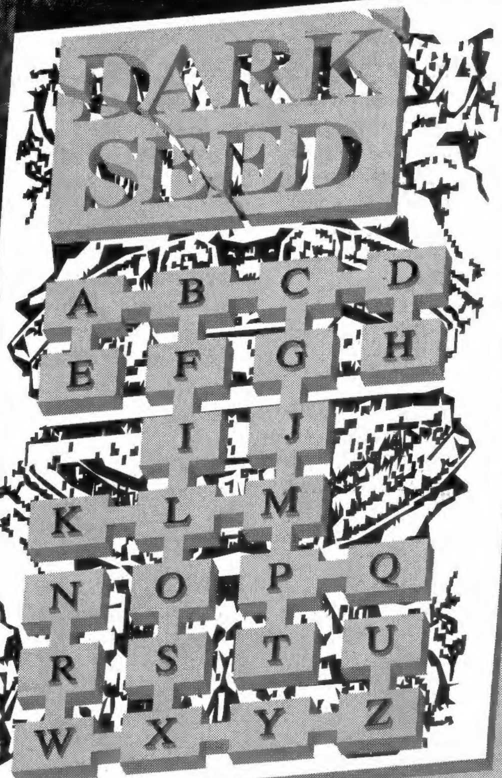
Dzisiaj w kąciku S.O.S. zamieściliśmy mapy do gry „DarkSeed", której rozwiązanie znajdziecie w CS 2/93.

Czekamy na listy od Was!!!

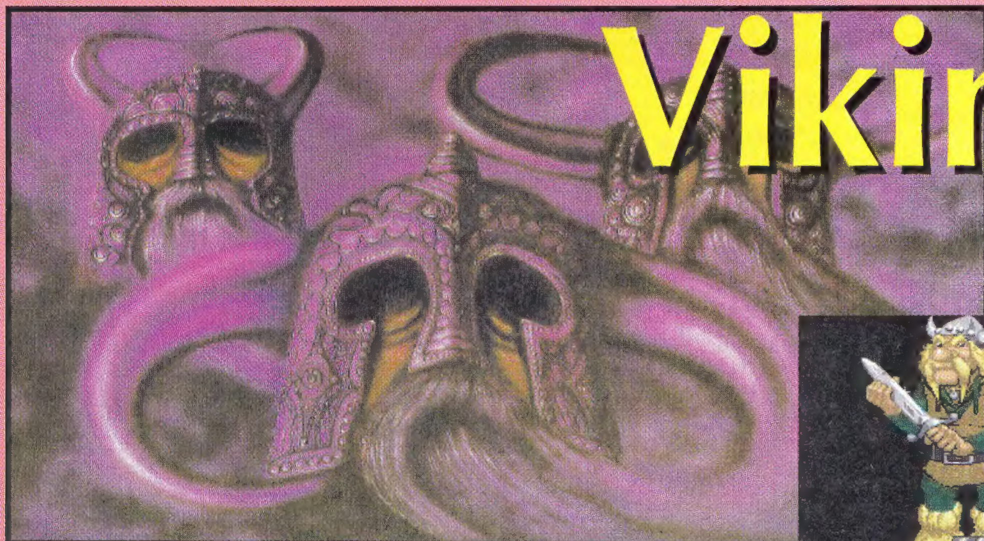
DARKSEED

„Normalny" świat
1 – piwnica
2 – sekretny pokój
3 – sekretny pokój
4 – kuchnia
5 – gabinet
6 – sypialnia
7 – łazienka
8 – salon
9 – hall
10 – korytarz na górze
11 – druga sypialnia
12 – PRZEJŚCIE DO INNEGO ŚWIATA
13 – strych
14 – balkon
15 – samochód
16 – ścieżka na cmentarz
17 – front domu
18 – ścieżka obok domu
19 – garaż
20 – brama cmentarna
21 – sklep
22 – ogród Delberta
23 – ścieżka do krypty
24 – droga do miasta
25 – ulica
26 – fryzjer
27 – rozwidlenie dróg na cmentarz
28 – cela więzienna
29 – posterunek policji
30 – biblioteka
31 – wejście do krypty
32 – groby
33 – czytelnia
34 – pomieszczenie z bibliotekarką
35 – krypta
36–38 – regały z książkami
39 – urny
40 – dach grobowca
41–42 – regały z książkami

E – generator energii dla „Obcych"
F – dojście do katakumb
G – sekretny pokój
H – pomieszczenie z generatorem
I – ścieżka do katakumb
J – gabinet z hologramem
K – statek kosmiczny
L – front domu
M – hall
N – archiwum z komputerem
O – ścieżka do rozpadliny
P – pokój z lustrem („żłobek")
Q – NORMALNY ŚWIAT
R – wejście do archiwum
S – rozpadlina
T – laboratorium
W – „fabryka strażników"
X – wejście do więzienia
Y – komisariat
Z – korytarz między celami



The Lost Vikings





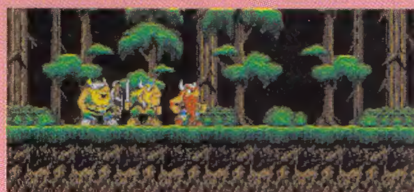
W małej skandynawskiej wiosce żyło wraz z rodzinami trzech Wikingów: Erik, Olaf i Baleog. Każdy z nich posiadał cechę, która była jego domeną. I tak: Erik był najlepszym biegaczem, Olaf najlepiej posługiwał się tarczą, a Baleog był



niezrównany w posługiwaniu się mieczem i łukiem. Pewnego słonecznego dnia wybrali się na polowanie. Jak zwykle wrócili z wielkimi połciami mięsa i zasiedli wraz z rodzinami do kolacji. Po kolacji poszli spać. W środku nocy nad wioskę nadleciał statek kosmiczny i porwał naszych bohaterów. W tym momencie komputer oddaje życie trójki przyjaciół w Twoje ręce. Masz za zadanie doprowadzić naszych bohaterów z powrotem do rodzinnej wioski, a nie jest to wcale takie proste. Mamy nadzieję, że nasz opis dopomoże Ci w szczęśliwym ukończeniu gry. Klawisze pomocne w czasie gry:

P – wyjście z levelu,
X – wyjście z gry,
S – pobieranie informacji w czasie gry (przy znakach zapytania), wciskanie przycisków i przełączników, pompowanie powietrza,
E – wykorzystywanie wcześniej zebranych rzeczy, czyli kluczy, bomb, jedzenia itd.,
TAB (klawisz z dwiema strzałkami) – zamiana zebranych wcześniej rzeczy,
D – Baleog strzela z łuku, Eryk w czasie biegu rozbija głową mur,
HELP i DEL – zmiana Wikinga.

Kody do pierwszych poziomów:
level 1 – STRT
level 2 – GR8T
level 3 – TLPT
level 4 – GRND
level 5 – LLM0
level 6 – FL0T
level 7 – TRSS
level 8 – PRHS
level 9 – CVRN
level 10 – BBLS



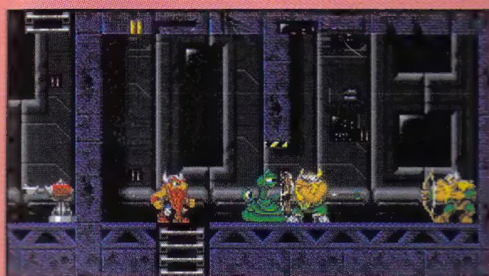
LEVEL 1

Do ukończenia levelu potrzebne jest doprowadzenie Erika, Baleoga i Olafa do miejsca oznaczonego „EXIT". Żeby to uczynić powinieneś Erikiem (czyli biegaczem) przeskoczyć pole siłowe (skok wykonuje się przez naciśnięcie FIRE). Po ominięciu przeszkody wejdź po drabinie na górę i idź w prawo, aż dojdziesz do „EXIT". Naciśnij HELP. Jesteś teraz Baleogiem. Podejdź do drzwi i kiedy się otworzą naciśnij „D", co spowoduje strzał z łuku. Jeśli potwór będzie zbyt blisko radziłbym zabić go mieczem (przez naciskanie FIRE). Po wyeliminowaniu przeciwnika zejdź po drabinie na dół i skieruj się w prawą stronę, aż dojdziesz do miejsca, w którym stoi Erik. Znów naciśnij HELP. Wcielisz się teraz w Olafa (Wikinga z tarczą). Zeskocz na dół i, chroniąc się tarczą przed strzałami lasera, podejdź do drabiny i zejdź na dół. Teraz dołącz do swoich przyjaciół. To jest koniec levelu.

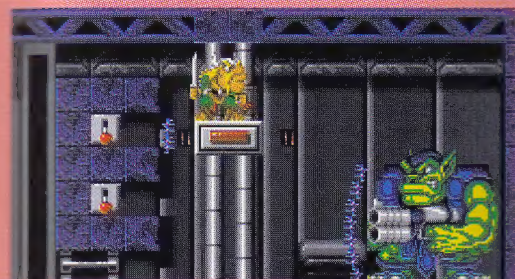
LEVEL 2

Idź Olafem w prawo, przejdź pierwsze i drugie drzwi, po czym zatrzymaj się i przyblokuj potwora tarczą. Naciśnij DEL. Będziesz teraz Baleogiem, którym należy dojść do Olafa i nacisnąć „D" (strzał z łuku). Po wyeliminowaniu przeciwnika wejdź na górę po drabinie i zabij potwora. Podejdź teraz do czerwonego przycisku i naciśnij „S". To spowoduje wyłączenie pola siłowego. Weź dwie bomby i zejdź na dół. Teraz idź w prawo, aż dojdziesz do windy. Zjedź nią na sam dół. Strzel z łuku do czerwonego przycisku. Po wyłączeniu pola siłowego idź w lewo, aż dojdziesz do komputera. Należy go wysadzić w powietrze. Uczynić to możesz przez naciśnięcie „E" (jeśli w menu celownik jest ustawiony na coś innego niż bomba, to





należy nacisnąć TAB, ruszając joystickiem ustawić celownik na bombę i ponownie nacisnąć TAB). Kiedy bomba upadnie na ziemię, udaj się do windy i poczekaj na eksplozję. Przez chwilę nic nie będziesz widział. Po włączeniu światła pojedź windą na samą górę, naciśnij HELP i dojdź Olafem do windy. Naciśnij ponownie HELP i Erykiem też dojdź do windy. Przy okazji możesz zbierać owoce, które po naciśnięciu „E" odnawiają energię Wikingów (aby jakikolwiek przedmiot oddać drugiemu Wikingowi należy stanąć obok niego i nacisnąć TAB, a później wcisnąć FIRE i ruszając joystickiem na boki, przekazać dany przedmiot przyjacielowi. Po wykonaniu tej czynności należy ponownie nacisnąć TAB). Kiedy trzech bohaterów będzie już w windzie zjedź o piętro niżej. Weź Baleoga i idź nim w lewo, aż dojdziesz do drabiny. Zejdź po niej, podejdź do dźwigni i naciśnij „S". Wejdź w powietrzną windę (świecące strzałki). Później idź w lewo, zabij potwora i naciśnij HELP – będziesz teraz Olafem. Dojdź do Baleoga i idź dalej w lewo, aż dojdziesz do strzelającego lasera. Przejdź trochę za drabinę i tarczą blokuj strzały. Pozostałymi Wikingami



dojdź do Olafa i zejdź do połowy drabiny. Zejdź Olafem po drabinie i przyblokuj następny laser. Zejdź Erikiem i Baleogiem, dojdź do drugiej drabiny i zejdź do jej połowy. Teraz Olafem dołącz do przyjaciół i znów przyblokuj laser. Idź teraz Baleogiem, dojdź do potwora i zabij go. Zejdź na dół, zabij drugiego potwora i dojdź do wyjścia (EXIT). Pozostałymi Wikingami dojdź do tego samego miejsca.

LEVEL 3

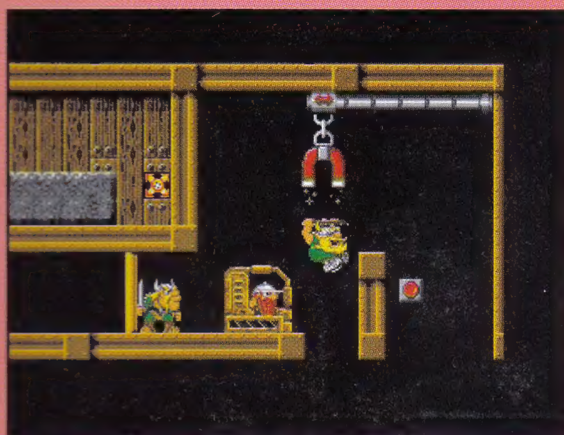
Wejdź do windy trzema Wikingami i zjedź na dół. Erikiem rozpędź się i kiedy będziesz blisko przeszkody naciśnij „D", co spowoduje, że Erik rozbije głową mur. Wejdź po drabinie Baleogiem i strzel z łuku w czerwony przycisk. Wyłączysz w ten sposób pole siłowe. Idź teraz do końca w prawo i stań w teleporterze, po czym pozostałymi Wikingami dołącz do Baleoga. Teraz każdego z osobna teleportuj przy pomocy „S". Olafem zeskocz w lewo (tarczę ustaw nad głową naciśnięciem FIRE), zabierz klucz i teleportuj się na górę. Podejdź do zamka i otwórz go kluczem („E"). Teraz weź Baleoga i dojdź nim do pola siłowego. Tam strzel z łuku do przycisku i idź dalej, aż dojdziesz do muru. Tu się zatrzymaj. Bądź teraz Erikiem i rozbij głową mur, przy którym stoi Baleog (uczynisz to przez naciśnięcie „D"). Wsiądź trzema Wikingami do windy i zjedź na dół. Olafem stań pod półką (tarcza nadal nad głową). Weź Erika – niech wskoczy na tarczę, a z niej na półkę. Wskocz w ten sposób na najwyższą półkę (uważaj tylko na robota z laserem!). Weź klucz i wybuchową strzałkę, zeskocz na dół i otwórz drzwi kluczem. Teraz idź w prawo i kiedy zobaczysz trzy roboty użyj wybuchowej strzałki („E"). Dojdź trzema Wikingami do „EXIT".

LEVEL 4

Idź Erikiem w lewo, przeskocz przepaść i zejdź po drabinie. Teraz skieruj się w prawo, przeskocz kręcące się szpikulce, po czym wejdź do windy i pojedź do góry. Kiedy będziesz w połowie, skocz w prawą stronę. Znajdujesz się obok czerwonego przycisku. Naciśnij „S", co spowoduje wyłączenie pola siłowego. Naciśnij HELP – poruszasz się teraz Baleogiem. Zejdź po drabinie i zabij dwa potwory, po czym skieruj się w prawo i dojdź do drugiej drabiny. Wejdź na górę i wsiądź do windy. Do tego samego miejsca doprowadź Olafa. We dwójkę zjedźcie na dół. Olafem idź w prawo i przyblokuj strzały lasera. Weź Baleoga i dojdź do Olafa, wejdź po drabinie i zabij potwora. Zeskocz teraz Erikiem na dół, po czym skieruj się w prawo, dojdź do Olafa, przeskocz kręcące się szpikulce i zabierz klucz. W ten sam sposób przeskocz szpikulce i dojdź do Baleoga. Otwórz kluczem drzwi („E") i idź do końca w prawo. Znajdujesz się w teleporterze. Ściągnij tu pozostałych Wikingów. Teraz teleportuj trzech bohaterów przy pomocy „S", przeleć pierwszą powietrzną windę Olafem, po czym ściągnij tu pozostałych Wikingów i zabij robota z laserem. Tutaj czeka Cię najtrudniejsze zadanie. Erikiem podskocz do góry i, kiedy będziesz w najwyższej fazie lotu, wejdź w powietrzną windę (Erik musi szybować poziomo). Jeśli się spóźnisz choćby o pół sekundy, to Erik zginie na polu siłowym zamontowanym przy suficie. Zakładam jednak, że Ci się to udało. Podejdź więc do dźwigni i naciśnij „S", co spowoduje wyłączenie powietrznej windy i umożliwi przejście Olafowi i Baleogowi. Teraz idź do końca w prawo, aż dojdziesz do wrót czasu.

LEVEL 5

Idź Erikiem w prawo, przeskocz wodospad i zabierz czerwony klucz oraz wybuchową strzałkę. Ponownie przeskocz wodospad, wejdź po drabinie i kiedy zobaczysz ślimaka oraz dinozaura, użyj wybuchowej strzałki. Po czym idź w prawo. Zeskocz na dół i przeskocz wodospad, przy okazji zabierz złoty klucz. Przeskocz znów wodospad i w to miejsce sprowadź pozostałych Wikingów. Następnie Erikiem rozbij mur (naciśnij „D"), a Baleogiem zabij ślimaka. Olafem zejdź po drabinie i przyblokuj ślimaka, którego zabije Baleog. Podejdź Olafem do drzwi. Dołącz do niego Erikiem, który otworzy drzwi przy pomocy czerwonego klucza. Baleogiem zabij przeciwnika (przy pomocy łuku lub miecza). Idź teraz Erikiem i otwórz następne drzwi przy pomocy złotego klucza. Baleogiem dojdź do wodospadu, strzel z łuku do czerwonego przycisku, a opuści się zwodzony most. Przejdź do końca mostu i ponownie strzel z łuku do drugiego przycisku. Teraz już bez problemów doprowadzisz Wikingów do wyjścia (EXIT).



LEVEL 6

Olafem wejdź po drabinie, idź w prawo i zeskocz na dół (tarcza ma być nad głową). Omijając ogniska zdobądź niebieski klucz. Kiedy już wylądujesz na ziemi, otwórz zamek, co spowoduje otwarcie drzwi. Zejdź Olafem po drabinie i przyblokuj dinozaura. Podejdź teraz Baleogiem do Olafa i zabij przeciwnika. Dalej idź Olafem w prawo, przyblokuj



prehistorycznego człowieka, a Baleogiem zabij go. Olafem wejdź po drabinie i blokując ogniste kule tarczą, zabierz klucz. Teraz zejdź na dół i otwórz zamek – opadnie most zwodzony. Przejdź po nim na drugą stronę, wejdź po drabinie na górę i przyblokuj dinozaura, a Baleogiem zabij go. Olafem stań na wzniesieniu, ustaw tarczę nad głową. Doprowadź tu Erika, wskocz nim na tarczę, a z niej na półkę wyżej. Zabierz złoty klucz i zeskocz na dół. Teraz otwórz drzwi kluczem i Baleogiem zabij prehistorycznego człowieka. Wejdź po drabinie i zabij ślimaka. Wejdź po drugiej drabinie na górę i zabij dinozaura. Kieruj się teraz w prawą stronę, zabij ślimaka i wszystkimi trzema Wikingami dojdź do „EXIT".

LEVEL 7

Olafem wejdź po drabinie na górę, idź w prawo i przyblokuj ślimaka. Baleogiem zabij ślimaka i idź dalej. Gdy natkniesz się na prehistorycznego człowieka, zabij go. Teraz zejdź po drabinie, idź nadal w prawo, zeskocz na półkę niżej, dojdź do drabiny i wejdź po niej na górę. Tu zabij prehistorycznego człowieka. Wejdź po drugiej drabinie na górę, a potem po następnej drabinie do samej góry. Olafem przyblokuj ślimaka i dwóch prehistorycznych ludzi, natomiast Baleogiem zabij ich. Erikiem dołącz do Wikingów i idź w lewo. Zeskocz na półkę niżej, weź wybuchową strzałkę, po czym wróć do Olafa i Baleoga. Weź teraz duży rozbieg i przy końcu



półki skocz do przodu. Znajdujesz się nad wodospadem. Skocz na półkę po prawej stronie – tam znajdziesz klucz. Zeskocz z nim na dół i otwórz zamek. To spowoduje otwarcie się zwodzonego mostu. Idź w prawo, zeskocz półkę niżej i kiedy zobaczysz prehistorycznego człowieka, użyj wybuchowej strzałki. Doprowadź do tego miejsca wszystkich Wikingów i zejdź na sam dół. Tu znajduje się wyjście.

LEVEL 8

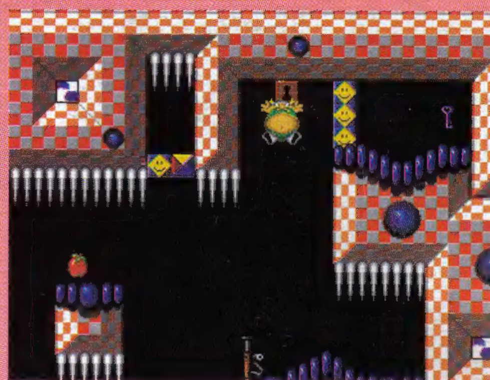
Zejdź Olafem po drabinie i idź w prawo. Przyblokuj dinozaura, a Baleogiem zabij go. Dojdź teraz Olafem do drabiny i wejdź na górę. Przyblokuj ślimaka, dojdź tu Baleogiem i zabij ślimaka, po czym odwróć się w prawą stronę i strzelaj z łuku przed siebie. Spowoduje to obluzowanie się kamieni, które utworzą most. Zejdź Olafem na dół, idź w prawo, przyblokuj dinozaura, a Baleogiem zabij go. Wejdź Olafem po drabinie i dojdź do drugiej drabiny, po której również wejdź. Teraz przyblokuj ogniste kule. Erikiem dojdź do Olafa, weź duży rozbieg i rozbij głową mur. Do tego miejsca doprowadź Baleoga i strzel w czerwony przycisk. Spowoduje to, że most zwodzony opadnie. Po wykonaniu tych czynności idź w prawo Baleogiem i Erikiem, zeskocz na półkę niżej. Dołącz Olafem do pozostałych Wikingów, a potem zeskocz nim jeszcze niżej i zejdź na dół po drabinie. Tu przytrzymaj prehistorycznego człowieka, a Baleogiem zabij go. Teraz Olafem i Baleogiem dojdź do gorącej lawy. Strzel do czerwonego przycisku, a kiedy most opadnie zabij prehistorycznego człowieka. Teraz wystarczy iść w lewo, a dojdziesz do „EXIT".

LEVEL 9

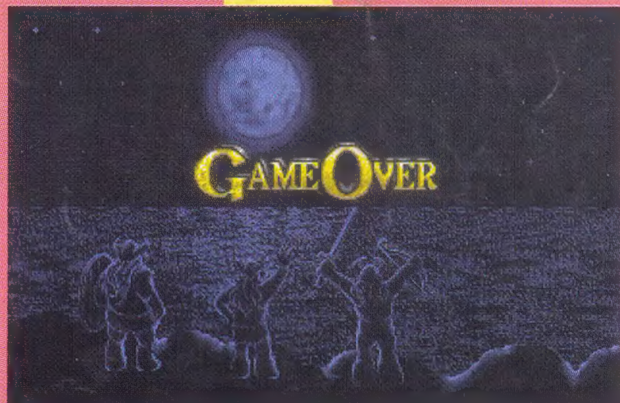
Olafem idź w prawo, przyblokuj ślimaka, a Baleogiem zabij go. Idź teraz Erikiem w prawo, rozbij głową mur („D"). Olafem zeskocz w dół i przyblokuj tarczą ogniste kule. Baleogiem również zeskocz w dół i zabij prehistorycznego człowieka. Idź w lewo, zabierz klucz i stań obok zamka. Pozostałymi Wikingami dołącz do Baleoga. Otwórz zamek kluczem i zabij prehistorycznego człowieka. Idź w lewo Olafem i przyblokuj drugiego prehistorycznego człowieka, a Baleogiem zabij go. Teraz idź Erikiem i rozbij głową mur. Zeskocz Olafem na sam dół, przyblokuj ślimaka i dinozaura, po czym Baleogiem zabij je. Olafem idź w prawo i przyblokuj strzały ślimaka, a Baleogiem zabij go z łuku. Teraz wejdź Olafem do bańki mydlanej, która jest swego rodzaju windą, wjedź o półkę wyżej i idź w lewo stań przy murze. Erikiem dojdź w to samo miejsce i rozbij mur, po czym zabierz klucz i zejdź po drabinie. Przeskocz pułapkę i otwórz kluczem drzwi. Weź niebieski klucz, dojdź do baniek mydlanych, wjedź nimi na górę, idź w prawo, zejdź po drabinie, otwórz zamek, zejdź na dół po drugiej drabinie i idź w prawo. Olafem dojdź do Erika i stań przy murze. Teraz Erykiem rozbij mur, a Olafem stań w miejscu gdzie był mur (tarcza ma być nad głową). Erikiem zabierz wybuchową strzałkę i wyjdź na górę. Idź w prawo, stań blisko drabiny i, kiedy zobaczysz prehistorycznego człowieka, użyj wybuchowej strzałki. Zejdź na dół i idź w prawo, wejdź po drabinie i pozostałych Wikingów doprowadź do „EXIT".

LEVEL 10

Olafem idź w prawo, wejdź po drabinie, przyblokuj dinozaura i ślimaka, a Baleogiem zabij je. Olafem idź w prawo. Teraz znowu czeka Cię trudne zadanie – musisz przeskakiwać z bańki mydlanej do bańki, aż dostaniesz się na drugi brzeg. Kiedy to uczynisz, przeprowadź pozostałych Wikingów w ten sam sposób. Najtrudniejsza część zadania w tym levelu została wykonana. Wejdź trzema Wikingami po drabinie. Olafem stań przed zamkiem (tarcza ma być nad głową). Teraz Erykiem wskocz na tarczę, a z niej na półkę wyżej. Zabierz klucz i zeskocz na dół. Otwórz zamek, a Baleogiem zabij dinozaura. Olafem wejdź po jednej i drugiej drabinie, przyblokuj dinozaura, a Baleogiem zabij go. Olafem wejdź po drabinie i przyblokuj ślimaka, po czym zabij go Baleogiem. Idź teraz w lewo, aż dojdziesz do drabiny. Napotkanego dinozaura zabij. Kiedy już będziesz przy drabinie, to odwróć się w prawo i z łuku zabij dinozaura. Olafem wejdź na górę i przyblokuj dinozaura, a Baleogiem zabij go. Erikiem dołącz do pozostałych Wikingów i zabierz złoty klucz. Idź w prawo, zejdź po drabinie i zabierz wybuchową strzałkę. Erikiem idź w prawo i zacznij wchodzić po drabinie. Kiedy zobaczysz dinozaura, użyj wybuchowej strzałki. Teraz kieruj się w prawą stronę, dołącz do Erika pozostałych Wikingów. Olafem stań na wzniesieniu (tarcza nad głową), wskocz Erikiem na tarczę, a z niej na półkę wyżej. Idź w prawo, zeskocz na dół i otwórz kluczem drzwi. Olafem przyblokuj ślimaka i dinozaura, a Baleogiem zabij je. Idź teraz w prawo, a kiedy spotkasz drugiego dinozaura zabij go. Teraz idź trzema Wikingami w prawo, a dojdziesz do wyjścia.



■ **Marek Węglowski**



Kontynuacja Przygód Dzielnych Wikingów w Następnym Numerze.